no.350
1989年 2/15

ゲームマシン

アミューズメント通信
FEBRUARY 15, 1989

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人 赤木真澄　〒530 大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円（送料共）

ATE International

欧州でのＴＶゲーム市場 コピーさえなければ順調

日米から新製品

第45回英国ＡＴＥＩが新ゲーム発表の場に

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、メアリー・オープンショー】 英国のATEI（アミューズメント・トレーズ・エキジビション・インターナショナル）89は、一月十六―十九日、ロンドン市内のオリンピア展示場で開かれ、一段と華やかで活気に満ちた国際ショーとなった。

同ショーには世界十三カ国から百八十八社（昨年は百七十八社）が出展し、約一万五千平方㍍の会場を埋め尽したが、この会場はすでに狭くなったため、次回からオリンピア展示場内のより広い会場に移る予定となった。

このショーにはAM業界に関わるあらゆる分野からの出展があり、AMゲーム機からギャンブル機器、小型乗物機から遊園施設と幅広い分野の機械や施設が披露される。

とくに英国では、日本の風営七号に相当するフルーツマシン（ストップボタン付、現金払出しのスロットマシン。許可制により規制されており、AWP機やSWP機など分類されている）が中心となっており、そのメーカー、ディストリビューターがATEIの主な出展社となっている。AMゲーム機については、こうしたディストリビューターが輸入、販売していることになる。

TVゲーム機などのAMゲーム機は今回も多数出品されたが、この分野では日本製品が圧倒的に多く、欧米製はわずかである。米国からはアタリゲームズ社が、新製品「ハード・ドライビング」を発表、これはナムコの新製品「ウイニングラン」とともに、TVドライブゲーム機の新しい展開を図るものとして、大いに注目された。また米国のレーランド社のTVドライブ「スーパー・オフロード」も大いに注目されている。

ATEIで発表となった日本製TVゲーム機は多いが、目新しいものとしては、SNKの「怒・III」、カプコンの「ストライダー飛竜」、コナミの「MIA」、タイトーの「スーパーマン」など。

セガ社の「メガ・システム」は家庭用「メガドライブ」を業務用にしたもの。以上のほか未完成ながら発表されたのは、アイレムの「トーマス・ボーイ」、コナミの「バイス・スクアド」、ジャレコの「カウンターフォース」と「セイント・ドラゴン」（天聖龍）。

TVゲーム機以外では、セガ社のガンゲーム機「フォーチュン・ウィール」が目新しい。

ギャンブル機関係では、シグマ商事が今回初出展し、競馬の「ダービー・マークIII」を出品したのが注目されている。ギャンブル機は、カジノ（合法的賭博場）用、遊技場用などいくつか種類があり、「ダービー・マークIII」などはカジノ用ということになる。最も多い出品機は英国の遊技場用AWP機である。

大規模で国際的ショーであるATEIは、今後の市場を分析する上でも重要となっているが、とりわけフリッパーの人気が欧州で下降気味である点が指摘されている。ジュークボックス市場は回復しつつあり、この点も見逃せない。TVゲームについては、無断コピー品で荒されない限り、そのゲーム内容がよければ今後も伸び続けることになる、と見られている。

＊＊＊

ATEI89の出展内容については、メアリー・オープンショーによるレポートをもとに編集部でまとめ**8めん以下で詳報。**

ＡＴＥＩ89にて、上の写真はアタリゲームズ社の小間で（左から）1人置いて、メアリー・フジワラ部長、中島社長、カーレーサーのスターリング・モス選手、後列はライル・レイン副社長、シェーン・ブレイク副社長。下の写真は「フォーチュン・ウィール」をデモして見せる、セガ・ヨーロッパ社のビック・レズリー氏

ＪＡＭＭＡが韓国フィルコ社に

商標無断使用で警告

フィルコ製偽造基板にＪＡＭＭＡマーク

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）は一月十八日付で、韓国のフィルコ社（本社ソウル、南宮賛圭社長）に対し、「JAMMA」のマークを無断で使用しないよう文書で警告した。

これは日本のメーカーが開発したTVゲーム機を無断コピーしているフィルコ社の偽造基板に、すべて「JAMMA」マークが付されていることが、十二月二十二日の同社摘発（本紙前号既報）で明らかになったため。

同社は日本のメーカーが開発したTVゲーム機を次々と大量に無断コピーし、各国に輸出しているとされており、コピーメーカーとしては韓国でも最大手と見られているが、「JAMMA」マークまで盗用されていることが判明したため、今回の警告文書となった。

フィルコ社が「JAMMA」マークを使用しているのは、TVゲーム機のPC基板の多くがJAMMAの定めた「JAMMA規格」を採用しているため。この規格は三年前から日本のメーカーが採用しているもので、メイン基板の端子配列など定めており（本紙前号の再録参照）、日本製TVゲームが世界中に出回っていることから、今ではほとんどのPC基板がこのJAMMA規格に沿って作られてきている。JAMMA規格に基づくオリジナルメーカー基板には「JAMMA」マークが付され、これは正規のメーカー品であることも示し、各国の税関では「JAMMA」マークの有無を点検するなどコピー品を排除するための目印にもなっている。

ところがフィルコ社はこの「JAMMA」マークさえも無断使用していることになる。JAMMAでは、商標の無断使用、不正競争行為などを理由にフィルコ社に対して法的手続きを進める方針で、このためまず警告書を送ったもの。

遊園施設やゲーム機の

遊戯料金に課税

国税庁通達で改めて示す

遊園施設の使用料やゲーム機の遊戯料金などは消費税の対象になる――国税庁が十二月三十日に出した「消費税法取扱通達」で、AM機の利用料が消費税の対象になることが改めて確認された。

これは消費税法で規定され、課税対象となる「資産の譲渡等」と意味合いにズレがあるため、「通達」で補ったものと考えられている。

国税庁通達では「展望台、パノラマ、遊園地等における入場料等を対価とする役務の提供又は遊技機等を対価を得て使用させる行為は、法第二条第一項第八号《資産の譲渡等の意義》に規定する資産の譲渡等に該当することに留意する」（5-11）となっている。

同法では、資産の譲渡および貸付け、役務の提供を挙げているが、AM機の利用料をどう説明するのか注目されていた。この国税庁通達は、説明を加えた上で、これらの利用料は消費税の対象となることを、改めて示したことになる。

カプコンが映画を次々とTVゲーム化

伊丹十三が開発指導も

「スウィートホーム」「マルサの女」など3作品

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）では、「スウィートホーム」「マルサの女」「ウィロー」と話題の映画三作品をそれぞれTVゲーム化する許諾を得て、今年夏頃までに順次発売する予定で、現在開発を進めている。そのうち「ウィロー」だけを業務用とファミコン用で開発、あと二作はファミコン用のみとなっている。

映画「スウィートホーム」は伊丹十三の初プロデュース作品で、同氏の製作総指揮、黒沢清監督により、宮本信子、山城新伍、古舘伊知郎らが出演。内容は「陽気でドライで活劇的なホラー」と伊丹十三が語っているように、これまでの和製ホラーとは違った米国的ホラー映画で、特殊メイクには米国の映画界で著名なディック・スミス氏を起用。

同映画の完成披露特別試写会および監督、スタッフを交えての披露パーティーが十二月十五日、東京・千代田区の帝国ホテルで開かれ、辻本社長もこれに出席した。同映画は一月二十一日、全国の東宝邦画系で一斉に封切られ、現在上映中。

映画「マルサの女」は伊丹十三監督で、脱税取締まりを内容とし、話題を振りまいた作品。「ウィロー」（米国ルーカスフィルム制作）は、ジョージ・ルーカス監督によるSFファンタジーもので、昨年夏に日本で公開されたもの。

カプコンではこれら映画をTVゲーム化するに当たり「映画にできるだけ忠実に仕上げたい」としている。とくに「スウィートホーム」と「マルサの女」のゲーム開発については、〝伊丹十三製作指揮〟という形をとり、同氏が開発スタッフに直接指導しながら進められている。「スウィートホーム」の開発には黒沢監督も携わっており、同監督は熱心なTVゲームファンでもあることから、同社に泊まり込みで指導をするほど、同ゲーム完成に向けて力を入れているとのこと。なお伊丹、黒沢両氏とも「TVゲームはこれからの新しい媒体となる」と語っているそうだ。

写真はいずれもカプコン本社にて、左は伊丹十三と握手する辻本憲三社長。下はTV機「スウィートホーム」開発を指導する伊丹十三

任天堂、液晶ゲーム「ゲームボーイ」発表

ソフト交換式で

他社からもカートリッジ許諾発売へ

任天堂㈱（本社東京、山内溥社長）は一月十七日、ハンディタイプの液晶ゲーム「ゲームボーイ」を四月十四日発売すると発表した。

ハンディタイプの液晶ゲームは一時ブームとなったが、「ゲームボーイ」は従来のものとは異なり、大幅に高度化されており、同社ではこれを〝マルチゲームシステム〟と呼んでいる。

最大の特徴は専用ゲームカートリッジの交換により、いろいろなゲームが楽しめることで、付属のヘッドホン（市販のものと共通）を接続すればステレオ音も楽しめる。画面は同ゲーム専用に開発された〝スーパーツイストネマティック液晶〟により、画素数二万三千四十個（縦百四十四、横百六十）のドットマトリックスで描かれるモノトーンで、鮮明でハイスピードな画像を表現。画面のサイズは縦四十一ミリ、横四十五ミリ。本体には8ビットCPUを使用し、プログラムと画像処理を一チップで処理している。使用されている半導体チップはすべて省電力タイプのC－MOS仕様。電源は単三乾電池四本で、連続十五時間（アルカリ乾電池で三十時間）プレイ可能。

ゲームカートリッジは「スーパーマリオランド」、「アレイウェイ」（ブロック崩し）、「ベースボール」、「役満」（麻雀）の四種類を同時発売する。なお同社では現在、同社以外のソフトメーカー十社とライセンス契約の交渉中としており、今後他社からのソフトも順次発売となる予定。

本体は縦百四十八ミリ、横九十ミリ、厚さ三十二ミリで重量は三百グラム（電池含む）。ヘッドホンと電池四本付きで一万二千五百円。カートリッジは縦六十五ミリ、横五十七ミリ、厚さ七ミリで一本二千六百円。生産は月産で本体三十万台。カートリッジ百万個を予定している。

なお別売の通信ケーブル（千五百円）で同機を二台接続すれば、二人同時プレイも可能となる。別売オプションはこのほか充電式のACアダプター（三千八百円）、バッテリーケース（単二乾電池使用）も発売となる。

任天堂のハンディタイプ液晶ゲーム「ゲームボーイ」

セガ社、フレックスタイム制導入

開発では効率化

ナムコはすでに実施、効果上げる

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では十二月十六日から、社員の約三〇%に当たる研究開発部員約四百人を対象に、フレックスタイム制の導入を試験的に開始した。

同社では八八年四月の株式上場を機に、社員の意識改革を目的とした先行管理体制の確立に取り組んでおり、フレックスタイム制導入もその一環で、今回はとりあえず試験的に実施、四月から本格的に導入するとのこと。午前十時から午後三時まで（うち休憩時間一時間）をコアタイムとし、午前七時以後、午後十時以前に出退勤時間を自由に選択（実働七時間五十分）できる。

八八年四月に施行された改正労働基準法で、柔軟な労働管理ができる制度が認められており、同社では業務の効率化などにつながると期待している。

なお㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では、すでに八五年からフレックスタイム制を実施している。同社の場合は全社員の約二割に当たる二百二十人を対象に、出勤時間を午前八時から十一時までの間で自由に選択し、出勤時から実働七時間半後に退社する制度で、同社では「効果を上げている」としている。

またフレックスタイム制ではないが、コナミ工業㈱や㈱タイトーなども、開発部門の出退勤時間については、状況に応じて柔軟に対応できるようなシステムを採用している。

88年総括し懇親

JAMMA・第92回DB会合

JAMMAのディストリビューター部会（川楠俊太郎部会長）では十二月十三日、東京・千代田区の中華料理店「宋苑」で第九十二回会合とともに忘年懇親会を開き、情報交換を行なった。

年末年始における各メーカーの新製品動向について、情報を交換した後、川楠部会長がこの一年を振り返って「討論や講演会、ロケ視察など新しい試みも採り入れて活動してきた。しかし一部にはマンネリ化の傾向があるとの意見もあるので、来年は活動内容をさらに充実できるよう努めたい」と語った。

この後忘年懇親会に移り、JAMMAの日南香専務による乾杯の音頭でなごやかに進められた。

忘年懇親会を兼ねて開かれたJAMMA・DB部会（12月13日）

特許・実用新案 出願公告・公開

（1月13日～25日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊓は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公開

一月十七日＝「遊技機システム」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、64－11580、62－168016。「逆振子型遊戯装置」大島エンジニアリング㈱（長崎）、64－11581㊓、62－167438。

一月十九日＝「自動ゲーム装置用ゲーム機」、レクリアテイボス・フランコ社（スペイン）、64－15081、63－74887。「ルーレット遊戯装置」、シグマ商事㈱（東京）、64－15082㊓、62－243410。

一月二十日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、64－17678、62－173487。

一月二十四日＝「遊戯用車輌の車軸の構造」、㈱玄洋（福岡）、64－20878、62－177916。

一月二十五日＝「ウォータースライダ装置」、川鉄鉄構工業㈱（東京）、伊藤萬㈱（大阪）、㈱クライス（京都）、64－22276、62－180632。

実用新案出願公開

一月十九日＝「クレーンゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、64－9692、62－103785。「磁石式相性判別玩具」、㈱ナムコ（東京）64－9693、62－50775。

一月二十三日＝「動画表示揺動遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、64－12587、62－105379。

セガ、タイトー、ナムコが恒例の

年末年始のホテル催事

東京などの都心のホテル18ヵ所でAM機展開

年末年始をホテルで過ごそうという家族連れを対象に、今年も主なホテルで臨時のゲームコーナーが設置され、盛況となった。㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）の三社ではそれぞれ、臨時のゲームコーナーを以前から年末年始の催事として恒例化しており、今年も東京都内のホテルを中心に三社合わせて十八ヵ所で運営し、大成功となった。

期間は三社とも十二月三十一日から一月三日までの四日間。セガ社は東京のホテルニューオータニで、約二千三百平方㍍の部屋に約百五十台のゲーム機を設置したのをはじめ、ホテルニューオータニ・イン東京、品川パシフィックホテル、そして千葉県浦安市のシェラトングランデと計四ヵ所で展開。機種については、同社大型メダルゲーム機とTV体感ゲーム機が中心となっており、ホテルニューオータニのロケにはエアーアクション遊具も設置され、同ホテルの宿泊客だけでなく一般客も多数来場し、大変賑ったとのこと。

タイトーでは東京の京王プラザをメインに、赤坂プリンスホテル、東京プリンスホテル、ヒルトンインターナショナル、京王プラザ、銀座東急、銀座第一ホテルと都内のみ七ヵ所に設置、運営。設置内容はロケのスペースや客層に合わせて構成し、TVゲーム機を中心とした各種アーケード機から、オートテニスやパターゴルフ、ビリヤード、ファミコン、そしてミニSLやバッテリーカーなどの小型乗物機、エアーアクション遊具や迷路の遊園施設に至るまで、多彩な内容で展開した。なお赤坂プリンスホテルのみTVゲーム機は設置されなかった。

ナムコでは東京のホテルオークラを最大規模に、全日空ホテル、ホテルグランドパレス、霞友会館のほか、大阪のロイヤルホテル、神戸のポートピアホテルの計七ヵ所で展開。同社TVゲーム機を中心にその他アーケードゲーム機、定置型乗物機などで構成し、同社によると、客層に合わせてプライズマシンを前回よりも多く設置したとのこと。

三社とも「前回よりも売上げが一、二割アップし大成功。恒例の催事として完全に定着した」としている。

写真はセガ社の年末年始の催事にて。千葉県浦安市「シェラトングランデ」（上）と東京「ホテルニューオータニ」のロケのようす

上の写真はタイトー運営「京王プラザ」ロケ、下はナムコ運営「ホテルオークラ」ロケのようすで、いずれも年末年始に運営

経費で落とせる購入費

20万円に引上げ

税制改革に伴い4月1日施行

経費で処理できる「少額減価償却資産」の限度額はこれまで十万円だったが、このほど二十万円に引上げられ、四月一日以降に購入した資産が一台、一組あたり二十万円未満なら損金算入できることになった。

これは消費税導入を柱とするいわゆる税制改革に伴うもので、所得税法等一部改正に伴なう施行令で規定されている。同施行令は十二月三十日に公布され、少額減価償却資産に関わる改正は四月一日に施行されることになっている（所得税法、法人税法の各施行令の一部改正）。

少額減価償却資産の限度額が引上げられることにより、十万円以上二十万円未満の事業用資産を購入する事業者にとって損金算入ぶん税金が少なくなるので、納税者には貴重かつ有利な改正と言える。しかし、これまで長年この引上げが望まれていたにもかかわらず引き延し、欠陥税制と言われる消費税導入の見返りのひとつとして使うため、十万円基準が残されてきたという経緯がある。

現在のところ、五万円基準から十万円基準に改正されたときのような特例はないので、三月末までに購入した十万円以上二十万円未満の資産は、これまでどおり減価償却の対象として残ることになる。また大量に購入し事業用に使わない貯蔵品については、使わない限り損金処理が認められない、などのルールがある。

AM業界ではかなり以前から、この限度額引上げを望む声が強く、昨年九月にAOUが自民税制調査会に提出した要望書のなかでもとりあげられている（本紙第344号で既報）。自民税調は当時すでにこの限度額引上げを税制改革の内容の一部として含めた計画を進めていたわけで、AOUの要望があったから改正したのではない。

ナムコ「ウイニングラン」で

新システム発表

発売に先駆け本社で展示披露

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、F1レースを採用した揺動式コックピット型TVゲーム機「ウイニングラン」を開発、二月十三日の発売に先立ち、同社本社で一月十一日から展示披露された。

「ウイニングラン」は同社によると「従来のTVドライブゲームとは異なる新しい発想で開発したもの」としており、技術的にも多くの新しい試みが採用されている。主な特徴は次のとおり（ゲーム内容は本号「話題のマシン」参照）。

①実際のF1の運転席の高さ（地上八十センチ）から見た背景映像を採用し、リアルな遠近感を表現。コンピューターグラフィックス（CG）ではポリゴン（一つの多角形）を組合わせ立体的表現を行なうが、同社では千枚のポリゴンを六十分の一秒ごとに画面表示できるシステム「ポリゴナイザー」（CGによる超高速立体表示専用基板）を開発。これをコンピュータープログラムで作り出す画像生成装置のCIGシステムに組込み、独特の画像を表現している。

コースの画像データは、すべてXYZの立体3Dデータとして入力され、ハンドルを切ると画面の景色は大きく揺れ、スピンすると三百六十度回転し、両側を他の車が猛スピードで通過していくなど、実際のレースと同じ感覚で表現。なお画面には、下部にスピードメーターやタコメーターなど計器類、バックミラー、F1の前輪を表示。

同社ではこの画像技術を採用したシミュレーションを「リアルタイム3次元CGシミュレーション・システム（システム21）」と呼び、「今後さまざまなシミュレーターへの応用の可能性が開けた」としている。

②F1のタイヤの摩擦係数、車種、空気抵抗、重力など実際のデータが入力され、あらゆるテクニックが駆使できる。またコックピットは前後二つの揺動軸に支えられ、三十度のスライドを七度以上傾くローリングとの組合わせでリアルに動く。コーナリングでは横Gがかかり、アクセルに応じて変化するエンジン音が座席に伝わるなど本格的。

③ドライブゲームでは初のバックギアと五速シフトを採用。コースの逆走が可能で、景色も逆方向から見たものに変わり、前方から他車が猛スピードで迫ってくるというスリルのある展開になる。

なお「ウイニングラン」の発表記念イベントが一月二十八－二十九日、東京・新宿のスタジオアルタで盛大に開かれた（次号で報じる予定）。

コナミのアニメ「沙羅曼蛇」

3部作完結

VHS「ゴーファーの野望」

コナミ工業㈱（本社神戸、菱川文博社長）では、同社TVゲーム機「沙羅曼蛇」をオリジナルのアニメビデオ化し、昨年二月に第一弾、十一月に第二弾を製作してきたが、このほどその完結編となる第三弾「沙羅曼蛇－ゴーファーの野望」を製作、二月二十六日に子会社のコナミ㈱（本社東京、同社長）から発売することになった。

これはアニメビデオで有名な美樹本晴彦氏がキャラクターデザインを担当、鳥海永行氏が監督、コナミ工業が製作しているもの。第一弾、第二弾ともにビデオレンタル店で高い回転率を示すなど好評なことから、今回三作目を完結編として発売することになった。内容は、前作で活躍した三人の勇士のうちの一人の女性戦士が、〝悪魔の星団バクテリアン〟に連れ去られ、これを王子〝ロード〟が救出に向かう、というもの。六十分。VHSのみで、価格は一万二千八百円。

コナミのアニメビデオ「沙羅曼蛇」の完結編「ゴーファーの野望」のジャケット写真

36社出展で春の催し

第四回AOUエキスポ、「一般入場券」を廃止

全日本アミューズメント・オペレーター連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）主催による春のショー「AOU89アミューズメント・エキスポ」が三月一―二日、東京・新宿の新宿NSビルで、出展三十六社により開催されることになった。

今回で四回目となるAOUショーの企画運営を進めている同ショー委員会（駒井徳造委員長）では、出展申し込みを一月十八日に締め切り、小間数や区画配分を調整し、一月二十七日にNSビルで「出展社説明会」を開いた。なお具体的な作業については、東京AMOP協会（TAMOA）から実行委員が出て進めている。

今回は三十六社から三百十二小間の申し込みがあり、出展社数は昨年より七社少なくなった。しかし申し込み小間数は予定の百八十四小間を大幅に上回ったため、実行委員会では調整に長時間を費やしたと説明。例えば申し込み十六小間を八小間に、十二小間を八小間にと削減割合が出展社により異なっており、その結果同数の小間が多くなった。申し込み小間数の調整とともに、小間位置も実行委員会が決定することになっているが、申し込み小間数も削減率も同じという出展社については、どういうわけか説明会当日ジャンケンで決められ、全小間配置が決定した（左に掲載のとおり）。

その結果、トーゴとシグマ商事がそれぞれ最大の十二小間、次いでセガ社、タイトー、SNK、テクモの四社がいずれも十小間、そして八小間が八社と多く、あとは六小間以下となった。なお今回は海外から米国ポッパショット社の一社だけが出展することになっている。出展三十六社は次のとおり（五十音順、末尾の数字は小間数）。

アイレム販売㈱8、㈱アクト4、㈱アミューズメント産業出版1、アミューズメント通信社1、㈱エイブル・コーポレーション5、㈱エス・エヌ・ケイ10、㈱カプコン8、㈱カワクス3、コナミ㈱8、㈲こまや製作所2、㈱コインジャーナル1、サン電子㈱6、㈲サンワイズ3、三和電子㈱1、シグマ商事㈱12、㈱ジャレコ8、㈱新声社1、㈱セイミツ商事3、㈱セガ・エンタープライゼス10、㈱タイガー娯楽2、大仙産商㈱2、㈱タイトー10、㈱太陽自動機2、データイースト㈱8、テクモ㈱10、㈱トーゴ12、㈱ナムコ8、日邦産業㈱2、日本SC遊園協会（NSA）1、㈱ビスコ4、㈱ホープ8、ポッパショット社1、真砂工業㈱8、マスセット㈱2、㈱友栄2、㈱ローラートロン6。

出品物については駒井委員長は「八号営業の趣旨に沿った展示会を大原則としており、賭博機、賭博に使用されるおそれのあるもの、青少年健全育成上に問題のある機械は出品を断わる」と説明し、ショー委員会では前回同様の「出展できない機種」を定めている。今回もTVゲーム機と小型乗物機を中心に、メダルゲーム機も多く出品されるもようだが、これらは区分されず混然と展示される。

今回は業者への便宜を図るとの理由で、「一般入場券」を発売せず一般の入場を認めないことになった。このため主催者側では入場者数について「昨年の総入場者数一万五千人のうちの一般入場者二千三百人が、今回は減ると見られるが、〝入場券〟（従来の〝優待券〟に相当）の売れ行きは前回より伸びるだろう」としており〝入場券〟を持ってくる一般入場者がどの程度になるか注目される。

AOUエキスポ89会場

3月1～2日　新宿NSビル展示ホール

大展示ホール

小間	出展社
A－1	㈱新声社
A－2	㈱アミューズメント産業出版
A－3	アミューズメント通信社
A－4	㈱コインジャーナル
A－5	㈱アクト
A－6	日本SC遊園協会
A－7	㈱タイトー
A－8	㈱エス・エヌ・ケイ
A－9	㈱トーゴ
A－10	日邦産業㈱
A－11	㈲こまや製作所
A－12	データイースト㈱
A－13	テクモ㈱
A－14	㈱カプコン
A－15	㈱ローラートロン
A－16	三和電子㈱
A－17	サン電子㈱
A－18	㈱ビスコ
A－19	コナミ㈱
A－20	シグマ商事㈱
A－21	㈱ホープ
A－22	真砂工業㈱
A－23	アイレム販売㈱

中展示ホール

小間	出展社
B－1	㈱セイミツ商事
B－2	㈱エイブル・コーポレーション
B－3	ポッパショット社
B－4	㈱ナムコ
B－5	㈱ジャレコ
B－6	㈱セガ・エンタープライゼス
B－7	㈱タイガー娯楽
B－8	㈱カワクス
B－9	㈲サンワイズ
B－10	マスセット㈱
B－11	㈱友栄
B－12	㈱太陽自動機
B－13	大仙産商㈱

第2回東北・北海道合同会議

「養成講座」検討

開催要領決定、積極的参加募る

東北六県と北海道の各道県オペレーター協会の正副会長らを対象とした第二回東北・北海道合同会議が、一月十八日、仙台市内のホテルグリーングリーンで開かれ、「第九回青少年指導員養成講座」の開催要領を検討した。これには地元宮城県AMOP協会の佐久間正則会長、高橋太一、畑中栄両副会長ほか理事四名、山形県AMOP協会の松田修会長、AOUから加藤駿介副会長、森武美常務が加わり計九名が出席。このほかの道県協会からの参加はなかった。

これは第一回合同会議（昨年九月二日）で決定した養成講座開催について検討するために開かれたもので、佐久間会長が議長となって進められた。

冒頭、議長が地元業界の状況を説明した後、AOUの加藤副会長が挨拶に立ち、AOUの最近の活動を説明し、また「ゲーム場管理者のモラル、従業員一人一人の前向きな姿勢が、ゲーム場に対する国民の見方を左右する」と語り、養成講座開催の意義を強調。

養成講座については、東北六県および北海道の各道県協会の会員は積極的に参加することを（当日出席しなかった各協会の会長にも）確認した上で、予定受講者数を約五十人とした。同講座はAOU、JOU、㈳青少年育成国民会議の共催、東北六県と北海道の七協会協賛により、二月十三―十四日、仙台市内のホテルグリーングリーンで開催。受講料は一人二万円（宿泊費、食事代含む）。

このほか消費税などについて意見を交換した。

上の写真はAOUショー出展社説明会、下は大レ協新年会のようす

大レ協、1月例会と新年会

業界動向で懇談

メーカー10社を交えなごやかに

大阪レジャー機器協(協)（事務局大阪、田中熊雄理事長）では一月十七日、大阪・上本町の「杯杯」で一月例会ならびに新年互礼会を開いた。

例会ではAOUおよびOAOの活動状況について、簡単な説明があった後、参加したメーカー十社を交えて懇談会が開かれた。その中で峯久名誉理事長は遊技機賭博について触れ「賭博とアミューズメントの間に明確な一線を引くことができれば、社会的にも賭博は私たちとは別の世界のものと認識されるが、八号営業店での賭博事犯があることで、私たちは大変迷惑している」と語った。

新年会は、例会から引き続き道風敏明副理事長の司会により進められた。田中理事長は冒頭、「昨年はレジャー産業全体として見れば、好調な年となったようだが、AM産業はかなりの低迷状態を示した。今年も昨年以上に厳しくなることが予想されるが、互いに協力し合って乗り越えられるよう努力していきたい」と語った。

来ひんとしてAOUの梅原会長（OAO会長）が挨拶に立ち、「平成元年となったが、当業界はなお厳しいものがある。この業界を将来、夢と遊びを売る楽しいものとするか、あるいは家庭用ゲーム機が普及するためのつなぎの業界のような形で、つまらないものとするかは、私どもの努力いかんにかかっている」と語り、OAOでは今年夏に関西のAMショー開催を企画中であること、またAOUでは法人化を検討し「責任が持てる態勢づくり」を考えていることなどについても触れた。

この後、山本定男幹事が挨拶し、同組合顧問の曽昇龍氏の乾杯の音頭により、宴はなごやかに進められた。

"GSMシリーズ"の12作品目

テクモ「龍剣伝」

業務用とFC用を収録したCD

サイトロンレーベルのGSM（ゲーム・サウンド・ミュージック）シリーズで、テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）のTVゲーム機「忍者龍剣伝」のゲーム音楽を収録した音楽アルバムが、二月一日、ポニーキャニオンから発売となった。

これはGSMシリーズとしては十二作品目となるもの。「忍者龍剣伝」は同名の業務用とファミコン用があるが、内容もゲーム音楽も異なっている。同アルバムは両方を収録しており、業務用はオリジナルサウンド、ファミコン用は少しアレンジを加えたものになっている。とくに業務用バージョンでは、硬貨投入音からゲーム終了後のハイスコア登録音まで収録されており、業務用ならではの味を出していることが特徴。

CDはピクチャー（絵入り）で二千八百円、CT（カセットテープ）は二千五百円。いずれも楽譜と解説冊子付き。

なお同レーベルではファミコン版だけのゲーム音楽を収録した〝GSM（FC）シリーズ〟があり、第一弾「スーパーマリオブラザーズ3」に続く第二弾として「ファミコンジャンプ英雄列伝」が、二月二十一日発売となる。これは週刊「少年ジャンプ」にこれまで登場した人気キャラクターたちを採用したバンダイの同名ソフトのゲーム音楽を収録したもの。CD（ピクチャー）二千五百円、CT二千二百円、LPも同時発売で二千二百円。楽譜、解説書、ステッカー付き。予約すればポスターのプレゼントも。

右の写真はCD「忍者龍剣伝」

CDミニの「ダブルドラゴン」（左）と「ウェックル・マン24」

CDミニ「サイバータンク」のジャケット写真

コナミ、テクノス、コアランドの

業務用音楽3作

アポロン、テープをCDミニ化

コナミ工業㈱（本社神戸、菱川文博社長）の「ウェック ル・マン24」、㈱テクノスジャパン（本社東京、瀧邦夫社長）の「ダブルドラゴン」、コアランドテクノロジー㈱（本社東京、杉浦幸昌社長）の「サイバータンク」のTVゲーム音楽が、それぞれCDミニアルバムとして収録され、アポロン音楽工業から十二月十六日に同時発売となっている。

これらはいずれも業務用のTVゲーム音楽から収録されたもの。アポロンでは従来制作してきたゲーム音楽テープを、昨年十一月から次々とCDミニアルバム化しており、今回の三枚とも同名テープと同じ内容。各千二百円でステッカー付き。

論潮

日米の訴訟

企業間の訴訟について日本と米国では受けとめかたがまるで違う。「日本では訴訟は、事態を打開するための最後の手段。が、向こう（米国で）は先ず訴訟を起こし、それで話し合いのきっかけをつかもうとする。法廷でお互いが主張しているうちに、立場の強弱が明確になり、どこで妥協したらよいかも分かってくる」（ニューヨーク州弁護士会編「知っておきたいアメリカの法律」、文芸春秋発行）。

「裁判が続いていても、会社間の取引き関係、人間関係がストップする訳ではない。A部門は争っていても、B部門の取引きは平気で行なわれる。日本のように会社対会社に発展しないのだ」とこれは続くのであるが、この箇所は翻訳を担当した日本の弁護士らによるコメントである。

ここで指摘されている日本の訴訟についてのとらえかたの相違は、知っていて損はない。確かにいろいろな点で異なるので、日本の水準で米国の訴訟を見ると、なにがなんだか分からないということになりかねない。しかし、訴訟は訴訟でビジネスはビジネス、と完全に割り切れるかどうかは本当のところ、米国でもはっきりしないのではないだろうか、という疑問点は残る。逆に言えば、日本でも訴訟は訴訟、ビジネスはビジネスと割り切る風潮もないとは言えない、と思う。

こういうことは日本の企業が米国の考え方に理解を深めていることとか、米国の社会に日本企業が進出するようになってから久しいこととか、さまざまな変化があることによると思われる。大きな訴訟問題に発展しつつある任天堂対アタリゲームズ社の当事者は、日本の企業の子会社や関連会社であり、単なる米国の企業間の争いと比較するとはるかに複雑である。

業務用のAMゲーム機メーカーに大きな影響を与えると見られるこの訴訟問題は、いろいろ勉強させてくれるが、どこまで正しく理解できるか不安もある。実に難しい訴訟問題だと思われる。

事務所移転

エース電子＝仙台市南光台南二丁目十六の三の五、☎（〇二二）二五二―七六〇五、紫田明社長。

関西娯楽㈱＝大阪市浪速区元町一丁目七の五、クラッシコート、☎六三三―一五一五、土井照子社長。

合区表示変更

東映通信工業㈱・大阪営業所＝大阪市北区中津一丁目二の二十一、明大ビル、☎三七六―一一二〇。

日本メック㈲＝大阪市北区大淀中五丁目一の四、☎四五三―五二五五。

㈱オートマックセールス＝大阪市中央区淡路町二丁目一の三、淡路町ビル、☎二〇四―一六五四。

㈱カプコン＝大阪市中央区大手通一丁目四の十二、☎九四六―六六二二。

㈱ジャレコ・大阪営業所＝大阪市中央区高麗橋四丁目八の五、横堀クリスビル、☎二〇三―〇〇八一。

高島㈱・大阪支店＝大阪市中央区本町三丁目一の十五、大阪滋賀ビル五階、☎二七一―一四六六。

㈱トーケン＝大阪市中央区大手前一丁目七の三十一、OMMビル四階、☎九四三―三三二二。

㈱フナイ＝大阪市中央区森之宮中央一丁目十六の二十二、☎九四一―〇二六二。

㈱朝日商会＝大阪市中央区道頓堀一丁目六の六、☎二一一―六六六六。

㈱渋川商店＝大阪市中央区難波五丁目一の六〇、☎六三二―八一八〇。

任天堂㈱・大阪支店＝大阪市中央区東心斎橋一丁目五の一、☎二四五―四一五五。

バーリーサービス㈱＝大阪市中央区高津二丁目七の三、☎二一三―五二五五。

光商事㈱＝大阪市中央区心斎橋筋二丁目七の四、☎二一一―三二二一。

㈱富士リース＝大阪市中央区千日前二丁目十一の五、東宝敷島内、☎六三三―五〇〇八。

訂正

前号の事務所移転記事のうち、㈱日本システムの電話番号は正しくは二一一―三二一〇でした。

爆発的家庭用TVゲームブームを背景に冬季CES'89開催

圧倒的に強い任天堂 追い上げ急なセガ社

マスクROMなど半導体不足深刻化する 予断許さない任天堂対テンゲン訴訟問題

上の写真は、冬季CES89にて米国任天堂の広大な小間の中央部分。広いが人が多くなると、これでも混雑することになる。なお、小間を取り巻くようにサブ小間がズラリと並んでいる。右下の写真は、サブ小間の位置を示すパネルで、ライセンシーのハウスマークが並んでいる

米国の家庭用TVゲームブームは、アタリ社2600による前回のブーム（八二年がピーク）以上のものになりつつあり、八八年十二月にはクリスマス・プレゼントとして買い求める人々のため社会現象として注目されることにもなった。その中心となる商品は、米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）による米国版ファミコン「ニンテンドー・エンタテイメント・システム」（NES）であり、NESソフトを数多く供給している業務用TVゲーム機メーカーも多く、NES市場は一段と重要となりつつある。

NES用のゲームソフトは任天堂によるものと、任天堂から許諾を受けた〝サードパーティー〟によるものとがあり、後者の製品はこれまで一〇〇%が任天堂によるOEM生産で作られてきたが、昨年末に〝サードパーティー〟のひとつ、テンゲン社がこうしたライセンス契約にかかわらず独自にカートリッジを生産、販売するとして、またテンゲン社の親会社であるアタリゲームズ社が任天堂を独禁法違反で訴えるとして〝反乱〟を開始したことから、大きな問題としてクローズアップされることになった。任天堂側は逆にテンゲン／アタリゲームズ社を訴え、全面的対決の姿勢を強めており、NESソフト供給をめぐる両者の争いは激しくなりつつある。

一方、テンゲン社以外では従来どおり任天堂のライセンシーにとどまり、ひどい半導体不足を背景に、任天堂によるOEM生産の割当て数量が少ないことに、当惑しているようだ。しかし、任天堂によるマーケティングは明確であり、乱作乱売になれば八二年のブームと同様せっかくの市場が崩壊しかねないとして、慎重に市場の拡大発展をめざしているだけに、任天堂の方針に沿うのが当然とするライセンシーも結構多い。

成長するNES

これらは冬季コンシューマー・エレクトロニクスショー（CES）89で最も大きな話題となった点である。同ショーは昨年同様、ラスベガスのコンベンションセンターと周辺の三つのホテルを会場に、一月七－十日の四日間開かれた。同ショーはもともと家電製品を中心としたものであるが、家庭用TVゲーム関係も含まれており、コンベンションセンターの西館にまとめられている。うち最大の出展社は米国任天堂で、これはCESでも最も大きい展示小間を占めている。同社の小間でさらに特徴的なのは、ライセンシーによるサブ小間が並んでいることで、これは恒例となっている。

ここではNESに関するさまざまなマーケティング活動が紹介されるかたわら、任天堂および〝サードパーティー〟によるゲームソフトが披露されている。NES本体とゲームソフトは、「レップ」と呼ばれるディストリビューターによって小売り店へと供給され（これは他社製品も同様である）、レップとのチームワークが必須とされている。それ以外に市場を確実に拡大していくために、任天堂では①ゲームに関する質問に応じる無料電話サービス、②会員制でゲームを紹介する雑誌「ニンテンドー・パワー」、③今回発表された小売店用「ワールド・オブ・ニンテンドー」などを推進している。うち「ワールド……」は、NESソフトからくるさまざまなキャラクター商品を販売していくためのキットで、そのまま置いて小売りできるというもの。SCなどの空きスペースも活用できる。これらは販売促進活動だが、かなりのスタッフを要する本格的な事業でもある。

NES市場は米国任天堂が八五年一月にニューヨークでテスト出荷したことから始まり、八八年末には累計で千百万台の本体、五千万個のソフト（任天堂とサードパーティーによる合計）を出荷するに至った。本体出荷数で見ると八六年末まで百万台、八七年末までで四百万台だから、この三年間の伸びは驚異的である。しかもなお品不足で、八九年中にNES本体は七百万台、ソフトは五千万個出荷される予定だが、これでも市場を満たさないと見られている。

とくにNESソフトの供給は、半導体不足という困難な状況下にもかかわらず、大量の出荷が予定されている。〝サードパーティー〟各社のOEM生産割当ては、四半期ごとに行なわれることになり、八九年の一－三月と四－六月は各千万個、七－九月と十－十二月は各千五百万個の計五千万個となっている。八八年中は三千万個生産、うち〝サードパーティー〟は六割の千八百万個だったが、八九年中は七割の三千五百万個が見込まれている。〝サードパーティー〟は現在三十六社あり、それぞれ有力なソフトを持っていることから、すべて生産できればよいが、そうもいかないところに悩みがある。

ライセンシー

NESソフトの〝サードパーティー〟には日本や米国の業務用TVゲームメーカーがかなり含まれており、各社の売上げ高にも影響している。まず日本のメーカー関係では、①アメリカン・サミー社、②アメリカン・テクノス社、③カプコンUSA社、④カルチャーブレーンUSA社、⑤データイーストUSA社、⑥アイレムUSA社、⑦ジャレコUSA社、⑧米国コナミ社、⑨SNK・オブ・アメリカ社、⑩セタUSA社、⑪サンソフト社（サン電子）、⑫タイトー・ソフトウェア社、⑬タクザンUSA社（加賀電子）、⑭米国テクモ社、⑮米国ビックトーカイ社。また家庭用ソフトメーカー関係では、⑯バンダイ・アメリカ社、⑰FCI（フジ・コミュニケーションズ）社、⑱HALアメリカ社、⑲ハドソンソフトUSA社、⑳米国コーエイ社（光栄）、㉑米国セイカ社。また㉒米国ウルトラ社は米国コナミ社の子会社。

米国の業務用メーカーとしては、㉓ロムスター社、㉔トレードウェスト社。家庭用ソフトメーカー関係では、㉕アクライム社、㉖アクティビジョン社、㉗ブローダバンド社、㉘ゲームテック社、㉙ハイテック・エクスプレス社、㉚LJNトイズ社、㉛マッチボックス社、㉜マッテル社、㉝ミルトン・ブラッドリー（MB）社、㉞マインドスケープ社。

なおこのほか㉟ホットビーUSA社、㊱ソフテル社があり、よくわからないが日系のメーカーのようだ。

以上のうち最近ライセンシーになったのは、アメリカン・テクノス、米国コーエイ、セタUSA、マッチボックスなど。まだ増えるかも知れない。

冬季CES89で米国任天堂の巨大な小間の中にサブ小間の形で出展したのは、以上のうち三十四社ある。さらに別の小間を設けたりしたのは、タイトー・ソフトウェア、データイーストUSA、ハドソンソフトUSAなど。うちタイトーはテンゲンよりも大きい小間で、NES、PCなどさまざまなハード用ソフトを出品、披露して注目された。

今回NES用の操作盤のひとつとして、目新しいものが披露された。これはブローダバンド社の「ユーフォース」というもので、コンパクトを大きくしたような形をしており、その上で手を動かすだけで操作できるもの。殴る、叩く、撃つなどさまざまな操作が空中で行なわれるので、これはかなり注目された。

ブローダバンド社の「ユーフォース」

アタリ、セガ社

米国テンゲン社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）は米国任天堂とは別の小間で、独自に出展したわけであるが、もちろんNES用ゲームソフトを展開するわけで、任天堂との訴訟を含め大いに注目されている。同社ではNES用ソフトだけでなく、他のハード用ソフトも供給する構えである。

同社によると、昨年十二月から独自生産による「RBIベースボール」（米国版ファミスタ）など三ゲームを出荷しており、さらに今回発表した「テトリス」など四ゲームを順次出荷していくとのこと。なおテンゲン社の親会社であるアタリゲームズ社は、もとのアタリ社が八四年七月に分割され、家庭用は「アタリコープ」となり、業務用がアタリゲームズ社となったもの。

家庭用のアタリコープは健在で、2600、7800、XEの各ハードとソフトを展開してきているが、どういうわけか冬季CES89には出展していないのか、見かけなかった（少なくとも西館にはなかった）。アタリコープ用のソフトでは、データイースト、ナムコを含む多数のメーカーからの供給参加があるので不思議な感じだった。

さて任天堂のNESに対する本格的な対抗商品となると、米国セガ社の「セガ・マスターシステム」となる。セガ社が米国市場で「マスターシステム」を開始したのは八六年九月、すでに二百五十万個の本体と千万個のソフトを出荷したと見られており、かなりの勢力となっている。同社製品については八七年七月から、大手玩具メーカーのトンカ社が独占的に販売しているのも特徴的だ。

「マスターシステム」のソフトは七十タイトルを越えつつあり、NESソフトの数には及ばないが、かなり多い。当初はセガ社だけのソフトで進められてきたが、最近ではアイレムやタイトーなど他社ソフトも入り始めてきた。ここでもライセンス関係が出来ているわけで、任天堂対テンゲン訴訟の影響を受けるのは必至と見られている。

セガ社／トンカ社では「マスターシステム」の販促事業として、「チーム・セガ・ゲーム・オブ・ザ・マンス」というキャンペーンを開始しており、セガ社製品を買うとさまざまな特典がある、としている。この中にはPR誌「セガ・ニューズレター」の配布もあり、NES販促への対抗ぶりがうかがえる。

さらに拡大傾向

正直なところこれらのマーケットシェア（市場占有率）はどうなっているか、が気になるが、客観的な見地からすると、NESが約七〇%と圧倒的で、残る三〇%をセガ社とアタリコープで分け合っているようだ。するとセガ社二〇%、アタリ一〇%となるのだろうか。

今後はNECのPCエンジンが米国市場に参入すると見られており、さらに二、三年後は16ビット機の投入も期待されている。社会現象化はまだ拡大すると見られており、これらの市場から目をそらすことは難しい。

セガ社／トンカ社の小間の外観。大きさは任天堂の4分の1ぐらいだろうか

テンゲン社の小間のようす。任天堂システム用ソフトの独自供給を強調している

写真上はタイトー・ソフトウェア社、下はハドソンソフトの小間にて

米国SNK社のサブ小間にて（左から）SNKの川崎社長、米国SNKのリンダ部長、ポール社長、SNKの井川部長

米国サンソフト社のサブ小間にて（左から）サン電子の前田社長、吉田部長

任天堂のレセプション会場で（左から）カプコンUSAの中山社長、タイトーアメリカ社のディロン社長、カプコンの辻本社長

ビックトーカイ社のサブ小間にて（左から）トーマス氏、曽我社長、曽我栄蔵会長

任天堂のレセプション会場で（左から）サミー工業の里見社長、カプコンの辻本社長

ジャレコのサブ小間にて（左から）重田部長、三枝部長、ジャレコUSAのルービン社長

データイーストUSA社のサブ小間にて ボブ・ロイド会長(左)とムーシー副社長

コナミ社のサブ小間にて（左から）コナミ工業の平岡次長、妻川社長、小見氏（米国担当）、妹尾部長

めざましい米国のメーカーの開発力

日本製は国内より欧米を優先する傾向
欧州のTVゲーム市場は日本製ばかり

英国では純粋な意味でのアミューズメント（AM）ゲーム機のメーカーはほとんどなく、もっぱら外国からの輸入に頼っており、日本や米国の製品を英国の大手ディストリビューターが扱うという方式をとっている。これは英国の業界が、そもそも賭博遊技を中心として成立しているためと考えられる。つまり賭博遊技が盛んであれば、AMゲーム機の開発はすたれるという関係を示していることになる。

大手ディストリビューターによる出品以外に、各メーカーが独自に出展するのもあり、前回に続いて日本からはコナミ・ヨーロッパ社、セガ・ヨーロッパ社、米国からはアタリゲームズ社が今回も出展した。前回久しぶりに出展したタイトーは、英国エレクトロコイン社の小間をアイレム、SNK、カプコン、ジャレコとともに五社で共同借りしたのに代えた。

日本のTVゲーム機の多くは、エレクトロコイン社のほか、ディスレジャー社、ブレントレジャー社などの大手ディストリビューターの小間でも披露されており、この方式は当分変化しそうもない。なお同じゲーム機が複数のディストリビューターのもとで出品されるのは、各ディストリビューターの協力関係によるもの。ただし、ナムコ製品は独占的販売権を持つディスレジャー社が扱う、というような例もある。これらの販売許諾関係はいろいろで、とても一度に説明できない。

英国の大手DB

日本製のTVゲーム機を最も多く販売している英国のディストリビューターとして、力をつけているのはエレクトロコイン社だろう。同社はタイトー「オペレーションウルフ」の大成功で、一段と大きくなったようだ。

今回発表されたタイトー製品は、「オペレーション・サンダーボルト」、「スーパーマン」で、「チェイスHQ」などもある。

「飛鳥&飛鳥」は欧州市場では、タイトーではなくSNK扱いとなり、英国ではSNKからエレクトロコイン社に渡ることになる。SNKは「怒・Ⅲ」を発表。カプコン製品では「ゴールズ&ゴースト」（大魔界村）と、新ゲーム「ストライダー飛竜」が出品された。

アイレムの「トーマスボーイ」はシューティングもので、ATEIで初めて発表されたことになるが、未完成。ジャレコはAMOA88で披露した「カウンターフォース」と、ATEIで初披露の「セイント・ドラゴン」（天聖龍）を出品したがいずれも未完成。

これらのうち日本で未発表、未発売のものが先に海外で発表ないし発売されるのは、無断コピーや並行輸入問題を避けるためのもの。日本よりも海外の市場が優先されるという傾向は、まだ続くと見られている。

エレクトロコイン社からは、このほか辰巳電子の「アパッチ3」、テクノスの「ダブルドラゴンⅡ」などが披露された。

ディスレジャー社は主にナムコ、データイースト、テクモ、米国のウィリアムズ社などの製品を出品している。ナムコ製品は真新しいTVドライブゲーム機「ウイニングラン」を中心に、「メタルホーク」など。データイースト製品は「ロボコップ」など。テクモ製品は「ニンジャ外伝」（忍者龍剣伝）。ウィリアムズ社の「NARC」（ナーク）はAMOA88で発表されたもので、評価が高く注目されている。また米国のレーランド社の新しいTVドライブゲーム「スーパーオフロード」は、走りながら買いものをするというこれまでにないタイプで、かなり注目されている。

左上の写真はブレントレジャー社の小間にてデビット・コーレン社長。下の写真はディスレジャー社の小間にて、ボブ・デイス社長

エレクトロコイン社の小間にてジョン・スタジーデス社長（右）とカプコンの辻本社長

同じく（左から）タイトー・アメリカ社のジョー・ディロン社長と、ベルギーのモルダー氏

同じくエレクトロコイン社の小間で、SNK・海外部の竹下和広氏（右側に「怒・Ⅲ」アップ）

同じく（左から）ジャレコUSA社のラリー・バーク部長、ジャレコの三枝部長

ブレントレジャー社では主に米国任天堂、アタリゲームズ社の製品を扱うが、ディスレジャー社などと共通のものも多い。米国任天堂の製品というのは、従来からの「プレイチョイス10」で、追加ソフトを披露。

アタリ、セガ社

アタリゲームズ社はATEI89の会場を入ったところ真正面に小間を構えて、新しいTVドライブゲーム「ハード・ドライビング」、「テトリス」、「サイバーボール」など出品。「ハード・ドライビング」はATEIで初めて発表されたもので、コックピット型。画面内のコントロールパネル、コース内の宙返りなどさまざまな特徴を持っており、評価も高い。「テトリス」はライセンス関係がややこしいが、セガ社業務用よりもオリジナル権利者に近いもの（テンゲン社がセガ社に許諾している）。

アタリゲームズ社「ハード・ドライビング」の本体と画面から

セガ・ヨーロッパ社がATEI89で発表したのは、TVゲーム機では「メガ・システム」。これはセガ社家庭用16ビット機「メガドライブ」をもとに業務用化したもので、アップライト。八ゲームをプレイヤーが選択できる。ゲームは「獣王記」、「スーパー・サンダーブレード」など。四月ごろ完成、出荷できるとしている。コンセプトとしては、米国任天堂の「プレイチョイス10」と同じもので、英国ではディスレジャー社が扱うことになっている。

新しいTVゲームでは一―四人用の「ラストサバイバー」が二画面式で披露された。

セガ社の新製品「フォーチュン・ウィール」はエレメカのガンゲーム機で、同社「ブルズアイ」のバージョンアップ版。一定得点以上だと、標的のルーレットが回転し、これを狙い撃つとボーナス得点となるもの。

コナミ・ヨーロッパ社はこのショーで初めて、「MIA」、「バイス・スクワッド」と二つの新TVゲームを発表した。「MIA」（ミッシング・イン・アクション）は間もなく日本でも発売される戦闘アクションもの。「バイス・スクワッド」はギャングを追う警官をテーマとしたものだが、未完成品。このほか「ホットチェイス」、「ファイナルラウンド」（ハードパンチャー）を出品した（なおコナミ・ヨーロッパ社については、本号**21めん**の紹介記事参照）。

英国ではTVゲーム市場は比較的安定してきているが、いぜんとして無断コピー品（主に韓国製の偽造基板）問題があり、かなり強力なマーケティングが必要とされている。この点、西ドイツやフランスよりもややルーズな市場と言えるが、かつてのような低迷はなく、そこそこの活気がある。今後は税関での押収、刑事上の法手続きが強化されることになれば、一段と安定する見通しである。

なお米国のTVゲーム機メーカーの開発がこのところめざましく、アタリゲームズ社、ウィリアムズ社、レーランド社の動きは目の離せないものとなりつつある。

ゲーム、乗物機

フリッパーについてはATEIで、そう新しい発表はなかった。ウィリアムズ社の「バンザイランド」、「タクシー」、データイースト社の「タイムマシン」がディスレジャー社から、またプリミア／ゴットリーブ社の「バッドガールズ」がブレン

ATE International

トレジャー社から、バリー社「トラックストップ」がエレクトロコイン社から、それぞれ出品された。ウィリアムズ社の「ジョーカーズ」はATEI後のIMAで発表されるため、出品されなかった。

米国の四大メーカー品については以上のとおりだが、これはヨーロッパでのフリッパー市場がこのところ低滞気味であることと関係がある（活発ならば、まず欧州で新製品を発表する）。これまでウィリアムズ社のヒット作がかなり出回ったのでひと息ついたところ、と言えよう。

欧州メーカーによるフリッパーでは、テクノプレイ社の「スペースステーマ」とコンバインドレジャー社の「ダカール」がアソシエーテッドレジャー（AL）社から出品されている。

以上のほかの主なAMゲーム機では、英国トルネード社が発表した「トルネード・ファイア・デパートメント」が最高だったとされている。これは火災箇所めがけて水を浴せかけるというもので、遊園地などでのアーケード用。ナムコの「ワニワニパニック」は、英国のジョイランド社から出品、披露された。

小型乗物機では、デイスレジャー社が出品したオーストラリアのボーウェル社製シミュレーターが、昨年十月のALプレビューに続いて関心を引いた。ボーウェル社は今やメキシコに工場を設け、各国に輸出するほど大きくなっている。

変わったところでは、英国AL社が出品した「スタースコープ」という占い機がある。これはイタリア製で、よく出来た機械だとして評価された。

遊園施設関係の出展も多く、さまざまな乗物機が紹介された。うちイタリアのザンペルラ社は、新たにフィーチャーつきメリーゴーランドを発表して、人目を引いた。これは楽器をそのまま付けるというもので、新たなアイデアとされている。

スクリーン上の映像とともに動くというドロン社の「SR2」が今回も出品されているが、大型の「プロギン」がスーパー・エックス社から出品され、この分野も競争が激しくなりつつある。

右上の写真は英国業界の最大手、AL社の（左から）マーク氏、ベイル氏、モンデール氏。右下の写真は米国サン電子のジョー・ロビンズ氏（中央）と息子（左）と友人

シグマの初出展

日本ではメダルゲームとして使うこともできるが、欧米ではもっぱらギャンブルマシンとされているスロットマシンなどは、払出しが制限されているAWP機と、制限のないカジノ用スロットマシンに分類される。この分野で、日本から初めてATEIに出展したのがシグマ商事である。同社は一―十人用の競馬ゲーム機「ダービーマークIII（C－7）」を出品、ATE賞を受賞（十種類のうちひとつ）した。同機は日本でも販売しているもので、米国のカジノ市場（ネバダ州とアトランチックシチー）へも出荷している。このほど西独のカジノに輸出が決まったことから、ヨーロッパにあるカジノへの紹介を兼ね出品したもの。ATEIの後は、すぐさま西独IMAでも披露する。

写真で2DMとあるのは2ドイツマルクを単位に賭け（ベットし）、最高四千枚の2DMが払出される、という意味。すでに西独カジノ用にセットされている。

日本製のギャンブル機は、ほかにユニバーサル製スロットマシンが、エレクトロコイン社から従来どおり出品されている（カジノ用）。外国製ギャンブル機の出品は多彩であるが、使用できる国とできない国があるので気を付けねばならない。

さてジュークボックス分野では、CD（コンパクトディスク）タイプばかりとなったが、数年前に出たビデオ画面つきは姿を消した。CDジュークは再ブームとなっており、機械の価格は値下がり傾向にある。

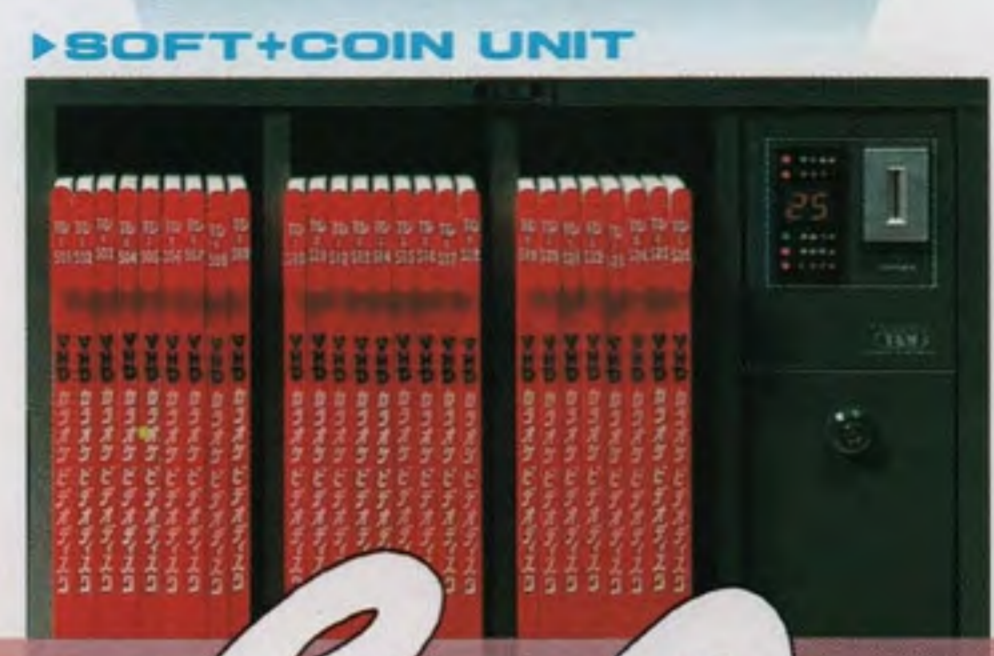
ビリヤードなどのプールテーブルは、業界の中でも特別の位置を占め、目下のところ需要が伸びており、英国のBCE社などが新たなメーカーとなっている。

このほかTVモニターなどパーツの出品があり、実にさまざまな出品内容となった。

ザンペルラ社のメリー中心部分

左上の写真はコナミ・ヨーロッパ社の小間にて（左から）リチャード・ダン氏、ビーラム氏。下の写真はシグマ商事の小間にて（左から）下村課長、牧野課長、萩原常務、小野寺常務

▸MONITOR T.V.

■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

▸SOFT+COIN UNIT

COIN UNIT　■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料／無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(2000・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT　■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。

▸SPEAKER

▸TD-S+PALSE-NEO

TD-S ■セパレートタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「唄い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリーステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO　■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したＶＨＤビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。
ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そして
なによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。
これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT TD-S

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

株式会社 ティ アンド エム
〒534 大阪市都島区中野町４丁目８－10
TEL(06)356-0467㈹　FAX(06)356-1257

東京支社	〒106	東京都港区六本木1丁目5-10	☎(03) 582-9671㈹
福岡支社	〒612	福岡市博多区博多駅東3丁目13-21	☎(092)481-0235㈹
東営業所	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6057㈹
堺営業所	〒590	堺市櫛屋町東1丁1-1	☎(0722)23-7186㈹
札幌営業所	〒064	札幌市中央区南五条西2丁目	☎(011)531-8188㈹
D.C.センター	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6058㈹

また始まるあの熱い闘いが!!

2人同時プレイ
ループレバー

反政府軍に捕われた大統領の息子を無事救出せよ…。
今、ラルフとクラークのIKARIが炸裂する!!

怒III
IKARI THREE

SNK
株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
大阪本社　〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号　TEL.06-338-7007　FAX.06-338-7150
東京支店　〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F　TEL.03-865-9431　FAX.03-865-9437
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI OSAKA, 564, JAPAN.
PHONE.06(338)7007 FAX.06(338)7150 TELEX.523 6785 SNKCOJ.

CPシステム第3弾 スタントゲーム

ストライダー飛竜

©本宮企画
©Kadokawashoten
©カプコン

CPシステム第4弾

風雲、急を告ぐ!!

天地を喰らう

©本宮ひろ志 ©本宮企画 ©集英社 ©カプコン

株式会社カプコン 大阪市中央区大手通り1-4-12(カプコンビル) TEL(06)946-6622(代)
東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F TEL(03)440-4801(代)

ラスベガスとリノ

ネバダ州で2つ

2月下旬に連続して国際ショー

米国ネバダ州の二つの都市で、ギャンブル機とAMゲーム機のそれぞれ大きな展示会が二月下旬次々と開催される。

ギャンブル機の展示会は「インターナショナル・ゲーミング・ビジネス・エキスポ」で、二月二十二日から二日間、ラスベガスのコンベンションセンターで開かれる。例年このショーにはユニバーサル、シグマ、高砂電器など日本のメーカー関係も出展しているので、今年もそうなるもようだ。

もうひとつAMゲーム機の展示会は「アメリカン・コインマシン・エキスポ（ACME）88」。米国のメーカー協会であるAMAAと、業界誌「プレイメーター」の発行所であるスカイバード社の共催で、二月二十三日から三日間、リノのバリーホテルで開かれる。

ACMEはAMOAエキスポに比較されるほどのショーで、年ごとに充実してきており、とくに今年は米国のメーカーの新ゲームがいくつか発表されることから、重要視されている。

日本のAOUエキスポ（三月一―二日）とACMEの間は、たった三日間しか空いていない。このため関係者はかなりスケジュールを工夫している、と言われている。

米国SNKが新作発表会

「怒・III」披露

独特の"オープンハウス"で

米国SNK（SNKコープ・オブ・アメリカ、本社カリフォルニア州サニーベイル、ポール・ジェイコブ社長）は一月十六日から二日間、シカゴ郊外のイタスカにあるハミルトンホテルで、新ゲーム「怒・III」（イカリ・スリー）をディストリビューターに披露する"オープンハウス"を開いた。

この"オープンハウス"は昨年八月に「POW」（脱獄）を発表したのと同じ方法。つまりディストリビューター会合でもなく、この期間中に訪れたディストリビューターをもてなしながら、新製品のマーケティングに関し、米国SNKのスタッフが付きっきりで説明する、というもの。

「怒・III」は米国での"オープンハウス"と英国でのATEI89とで、世界的に同時発表となり、直ちに欧米に出荷されるが、日本では一ヵ月後の二月下旬発売の予定となっている。

写真は米国SNK社の"オープンハウス"にて、上の写真（左から）トレーシー・テート販売代理、ニール・ズック経営担当、スーザン・ジャロッキーさん、ポール・ジェイコブ社長、ジョン・バロン副社長。左の写真はスーザンさんとテキサス州のディストリビューター、ジョン・ゲイトン氏

ウィリアムズの「ナーク」

高い評価受けて

いよいよ米国で出荷を開始

米国ウィリアムズ・エレクトロニクス・ゲームズ社（本社シカゴ、ルイス・ニカストロ会長）は昨年十一月初めのAMOA88で、新TVゲーム機「ナーク」を発表、本格的にTVゲーム機メーカーとして再参入することになったが、このほど同ゲームの米国での出荷が開始された。

「ナーク」は技術的にもかなりの工夫がなされているとのことで、とくに32ビットの画像処理チップ（TI34010）と、コピー防止のためのカスタムICを採用、これまでにない高水準を達成している。ゲームは二人同時プレイで、二人のエリートチームが民間人を助けながら、麻薬シンジケート"KRAK"に敢然と立ち向かい、撃滅するというもの。麻薬防止のキャンペーンを兼ねているのも特徴的だ。

Williams' "NARC"

米国の電子ダーツ機で

再び"訴訟問題"

アラクニッド社がバレイ社に

米国製エレクトロ（電子）ダーツ機のメーカー間では訴訟が絶えないが、今度はダーツのターゲット商標をめぐる争いが起こっている。これは昨年十一月四日に、アラクニッド社（本社イリノイ州ロックフォード、ポール・ビオール社長）が、バレイ・リクレーション・プロダクツ社（本社ミシガン州ベイシティ、チャールズ・ミーレム社長）を相手どって、イリノイ州北部の連邦地裁に訴訟を提起したことによる。

アラクニッド社の訴えによると、バレイ社は同社製電子ダーツ機の製造に際してアラクニッド社のターゲット表示と同じ黄、赤、黒の三色からなるターゲット表示をしており、これはアラクニッド社の商標権を侵害していることになる。このためバレイ社に対し、販売の差し止めと損害賠償を求めている。

これに対しバレイ社は一月四日、アラクニッド社の主張する商標は八八年三月に米国の特許庁で登録が拒否されているものであり、その事実に触れずに一方的に権利を主張するのは横暴だ――とするコメントを発表している。バレイ社では、同社の電子ダーツ機、「クーガー」や「ロイヤルダーツ」のターゲットにおいて黄、赤、黒の三色組合わせを使用していないので、こういう訴えには理由もない、としている。

米国には電子ダーツ機のメーカーが協力して、AMOA内にダーツ協会を設けるなど、同業者間の協力にもめざましいものがあるが、メーカー間の競争も激しく、これまでしばしば衝突を繰り返している。

トップ10ビデオゲーム

1/21	1/14	1/7	機種名(メーカー名)	週数
1	−	−	ニンジャガイデン〔忍者龍剣伝〕(テクモ)	1
2	3	4	カプコンボウリング（カプコン）	9
3	1	3	カベール（TAD）	8
4	2	1	アスカ・アスカ〔飛鳥&飛鳥〕(タイトー)	3
5	5	5	ロボコップ（データイースト）	9
6	6	2	ダイナマイト・ダックス（セガ社）	3
7	4	6	ファイナルラウンド〔ハードパンチャー〕(コナミ)	6
8	7	7	ニュージーランドストーリー(タイトー)	3
9	8	8	フォゴトンワールド〔ロストワールド〕(カプコン)	6
10	9	9	ディバステイター〔餓流禍〕(コナミ)	19

トップ5完成品ビデオ

1/21	1/14	1/7	機種名(メーカー名)	週数
1	1	2	ストリートファイターDX(カプコン)	67
2	4	4	コンチネンタルサーカス(タイトー)	35
3	3	3	チャンピオン・スプリント(アタリ)	51
4	2	1	ファイナルラップ（ナムコ／アタリ）	19
5	5	5	ホットチェイス（コナミ）	11

©Bondeal Ltd., Hong Kong. The above chart is based on games operated in Flashbask. the world largest video-only arcade.

話題のマシン

サン電子開発「タフターフ」基板
無頼集団に挑む
セガ社から米国製「バスケットボール」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、サン電子開発TVゲーム機「タフターフ」、また米国グレイハウンド社製アーケードゲーム機「チャンピオンシップ・バスケットボール」が、いずれも一月下旬発売となった。

「タフターフ」はセガ社が国内の総発売元となっており、同社〝システム16B〟対応のもの。近代兵器の廃絶を実現した近未来社会の中で、強力な筋肉を武器とした無法者が集まる地域（タフターフ）があり、その動きを探るために潜入した女性情報員が捕らえられたので、別の情報員が救出に向かう、という設定。八方向レバーと三つのボタンの組合わせで、パンチ、キック、ジャンプ、飛びげり、伏せる、物を拾う、捨てるなどのアクションを行なう。敵はキック、パンチ、鉄パイプで襲ってくるが、ゲームが進むとビールビンやナイフなども使って攻撃してくる。最後に敵の大ボス〝GOD〟を倒せばジ・エンドだが、恐怖のドンデン返しがある。タイマー内に各ステージのボスを倒せばクリアだが、タイムオーバーになるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十三万八千円、ROMキット六万八千円。

「チャンピオンシップ・バスケットボール」は、ボールを前方約二・四㍍に設置されたネットに向かって投げ、うまく入ると得点になるというもので、バスケットボールのゴールシュートを採用。

硬貨を投入しスタートボタンを押すと、手前に四個のボールがセットされる。プレイヤーは制限時間（前方右上に表示）内に、ボールをシュートする。入れば得点が表示される。シュートしたボールはそのままプレイヤーの手元にそのつど戻ってくる。タイムオーバーで手前のボールが機械内部に戻され、ゲーム終了。本体サイズは幅〇・九五㍍、奥行、高さとも二・四四㍍。ボール四個とエアーポンプ付。定価六十一万円。

タフターフ

チャンピオンシップ・バスケットボール

2人同時プレイ、「MIA」基板
捕虜の兵士救出
コナミ、ミディ型キャビネットも

捕虜の救出をテーマとしたTVゲーム機「エム・アイ・エー（MIA）」が、コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から二月初旬発売となった。

これはベトナム戦争で行方不明となっていた米軍兵士（MIA＝ミッシング・イン・アクション）が、現在ベトナムの密林で某武装集団に監禁されているとの情報を入手した米国は、その救出を二人（同時プレイ）のベトナム帰還兵に命じた――という設定のもの。全部で六ステージ構成。画面はプレイヤーの動きに従ってヨコスクロール。八方向レバーと三つ（ナイフ、ショット、武器選択）のボタンを操作する。

レバーでジャンプや腹ばいになっての前進などを使い分ける。ジャングル、市街、飛行機などで戦う。赤い敵を倒せば武器（手投げ弾、マシンガンなど）を奪うことができ、選択して使う。敵の指令塔を破壊するとステージクリア。敵の弾や地雷などにやられると一人アウト。持ち人数が全部アウトでゲーム終了。基板販売でOP価格十六万八千円。「魔獣の王国」「グラディウスII」「ハードパンチャー」用改造ROMキット七万八千円。

なお同社ミディ型TV機キャビネット「ドーミーHV」が、十二月中旬以降発売となっている。これはモニター（26ｲﾝﾁ）部を半透明の流線型ドームで覆った独特のデザインで、メンテナンスが容易に行なえる設計が特徴。OP価格二十八万八千円。

エム・アイ・エー

ドーミーH.V.

現代の忍者が大統領救出へ
5種の必殺技で
テクモの「忍者龍剣伝」基板

忍者アクションがテーマのTVゲーム機「忍者龍剣伝」が、テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）から二月十日発売となる。

これは米国の都市を舞台に、大規模な脱獄を果たした囚人たちが大統領を誘拐したため、米国政府は東洋から二人の忍者（同時プレイ）を呼び、救出に向かわせるというもので、画面はプレイヤーと敵の動きに従ってヨコスクロール。先端にボタンが付いた細長い八方向レバーと、二つ（攻撃とジャンプ）のボタンを操作する。

レバーとボタンの組合わせにより、パンチとキックの連続三段攻撃、空中回転しながらの首投げ、鉄棒や看板を利用しての反動げりと綱渡り、敵を飛び越えて背後に回り込む〝飛鳥返し〟の五種の技を基本にして戦う。敵を投げ飛ばして建物などを破壊すると、アイテムが出現。そのうち敵を次々と斬り倒せる〝龍剣〟が強力な武器。六ラウンド構成でタイマー制。時間内にクリアしないと一人アウト。持ち人数がなくなるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十七万八千円。なお同名ファミコンソフトとは内容がまったく異なる。

忍者龍剣伝

話題のマシン

バックギア、5速シフトなど初採用し
本格的運転感覚
ナムコから「フェリオス」基板も

F1レース採用TVシミュレーションゲーム機「ウイニングラン」が二月十三日、またTV空中戦ゲーム機「フェリオス」が八日、いずれも㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から発売となる。

「ウイニングラン」はF1の各種データを入力し、F1の運転感覚をできるだけ忠実に再現したもので、微妙な運転テクニックが駆使できる。画面はF1の運転席と同じ視点からの映像で、同タイプのゲームでは初の前進五速シフトとバックギアを採用。バックで車の向きを変えるが、レースを度外視してコースを逆進することも可能（前進では見えない後方の映像が展開）。シフトのほかハンドル、アクセル、ブレーキを操作。キャビネットは左右へ十五度回転、七度傾斜。レースは初級（三周、シフト三速まで）と上級（四周、五速シフト）を選択。まず予選で規定タイム内に入れば、決勝へ進出。一周のラップタイムが制限タイム内なら、次のレースへと進み、タイムオーバーまたは四周（初級三周）を走れば、ゲームオーバー。26ｲﾝﾁコックピット型OP価格百六十八万円。

「フェリオス」は同社〝システムII〟第四弾で、ズーム、回転機能を採用したもの。空飛ぶ白馬に乗った〝アポロン〟が奇怪な敵を次々と撃破し、悪に捕らわれている姫を助け出すというゲーム。

タテスクロール画面で、場面に合わせて自動的にズーム、回転が行なわれるのが特徴。アイテムを取ると速度アップやバリア、オプションなどが得られる。ボタンを押し続けるとパワー表示が上昇、パワーを上げるほど弾が強力になる。七ステージ構成で、ボスを倒すとステージクリア。各種メッセージ表示や、アニメ画像により助けを呼ぶ姫の音声などが出る。ダメージを受けると画面下のハートが消え、なくなるとアウト。すべてのアポロンがやられるとゲーム終了。基板OP価格十八万八千円、ROMキット七万八千円。

ウイニングラン

フェリオス

同じ絵柄を探して裏返す
麻雀牌でパズル
アイレムから「四川省」基板

同じ絵柄の麻雀牌二枚をラインで結び裏返していくというTVゲーム機「四川省」が、アイレム販売㈱（本社大阪、高嶋由之社長）から二月中旬発売となる。

これは同社開発部門を担当する㈱タムテックス（本社東京、同社長）が開発したもので、麻雀牌を使ったパズルゲーム。固定画面。八方向レバーと三つのボタンを操作。

画面上に麻雀牌が表向きに並んでおり、レバーとボタンで同じ牌二枚を指定（色が変わる）。この二枚の牌を、上下左右方向の直線（裏返しの牌の上のみ引くことができ、二回まで方向を変えられる）で結ぶことができれば、裏返しとなる。線は自動的に引かれ、結べない場合はやり直し。プレイヤーは牌二枚を指定するだけなので、だれでも楽しめる。行き詰まるとヘルプボタン（使用回数に制限）で次の手がわかる。タイマー内に全部の牌を裏返せば、次のラウンドへ。タイムを止める牌もある。タイムオーバーでゲーム終了。一定時間で交代する二人対戦も可能。基板販売のみでOP価格十一万八千円。

四川省

〝CPシステム〟「ストライダー」
躍動アクション
カプコンからTV機キャビネットも

激しいアクションによる戦いを内容としたTVゲーム機「ストライダー飛竜」、アップライト型TVゲーム機キャビネット「ニューコンセプト筐体」が、いずれも㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から二月中旬発売となる。

「ストライダー飛竜」は同社〝CPシステム〟第三弾で、謎の〝冥王グランドマスター〟の支配下から世界を救うため、〝飛竜〟が敵と戦うゲーム。八方向レバーと二つ（発射とジャンプ）のボタンを駆使し、跳ぶ、ぶらさがる、回転する、滑り込む、かけ上がるなどあらゆるアクションを展開。画面は飛竜の動きに従いタテ、ヨコにスクロール。ロシア帝都、シベリア、アマゾン、空中戦艦などのステージがある。パワーアップや味方のメカ怪獣オプションなどアイテムも多彩。ダメージを受けると消えていくライフゲージ制で、ライフがなくなるとゲーム終了。基板（EP－ROM使用）販売のみでOP価格二十二万八千円。なお同基板の下取り価格は十一万四千円となっている。

キャビネット「ニューコンセプト筐体」は、高解像度26ｲﾝﾁTVモニターを採用したもので、スマートで斬新なデザインを特徴としている。OP価格二十九万八千円。

ストライダー飛竜

ニューコンセプト筐体

ヨーロッパAM通信

西独FRAのコナミ欧州社

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、メアリー・オープンショー】西独フランクフルト郊外にある堅固で四角いビルの入口に、よく知られている名前とマークがしるされている。名前というのはコナミであり、このビルにコナミ・ヨーロッパ社の本社がある。ここはヨーロッパの至るところへコナミのゲーム機を送り届けるセンターなのだ。コナミ・ヨーロッパ社の営業責任者であるリチャード・ダン氏は、英国人で、コインオプ業界のはえぬきである。同氏はこの業界しか知らないことを認め、またそのことを誇りにしているが、誇りにするだけのことはある。この極めて競争の激しいマーケットにおいて業績をあげているが、それには同氏の業界歴が大いに役立っているからである。

ダン氏はロンドンで生まれ育ったわけだが、学校を出るときどんな道に進むのか考えていなかった。特段のプランも野心もなかったのである。それは一九六八年のことだった。

ダン氏は結局、友人の薦めで業務用ゲーム機を専門とする会社に、臨時雇いとして働くことになり、雇用期間の二週間後その会社に引続き勤めたい、と申し出た。これはこの業界にまだ電子技術が導入されていないころのことである。その会社が別の会社に買いとられたため、親会社に移ったが、そこでダン氏はエレメカ技術を身につけ、また業界で知られることになった。技術関係の楽しい業務に携わる限り、他の会社にも出かける必要があるわけで、ダン氏の出張は多くなり、またセールスの業務も含まれることになった。

こうして次第にセールスに関わることになったダン氏は、七七年に、他の会社の貿易担当マネージャーとなった。出張はますます多くなり、ダン氏は発展の機会が多い国はアイルランドだと認識するに至った。ダン氏はこの国が大好きだったこともあり、とうとうこの国に自分の事務所を設け販売業を約六年間続けたのである。

現地組立て方式

コナミに話を戻そう。この有名かつダイナミックな会社は六九年に大阪で設立された。視聴覚技術を中心として多くの部門を持っており、基本技術とソフトウェアの開発に強いが、これがコインオプ・ゲーム機の開発に生かされ、コナミのゲーム機が世界中に知られることになった。

評判の良さで強力となった会社が、外国に支社を持つのは当然で、コナミは八二年に米国で子会社を設立、八四年には英国、ロンドンにも子会社を作った。同年、フランクフルトに設けられたのが今のコナミ・ヨーロッパ社の前身である。

リチャード・ダン氏は、アイルランドでの仕事が四年間ほどうまくいった後、景気が悪くなったこと、また二人の子どもに英国で教育を受けさせたいことから、これというプランのないまま整理しロンドンに戻ってきていた。八〇年の初め、ダン氏はセガ・ヨーロッパ社に入社し、販売担当となったが、セガ社は直接販売をやめることになり、それとともにデイスレジャー社の販売担当に移った。そしてコナミがロンドンに会社を作ったのを機会に、ダン氏はその営業責任者となった。現在ダン氏はフランクフルトに移り、コナミ・ヨーロッパ社の営業責任者となっているが、その経過は以上のとおりだ。

ダン氏は、電子技術に関する知識はたいしたことがないが、エレメカ技術については大変役立っている、と強調している。実際ダン氏は、ヨーロッパ市場向けにコナミのゲーム機を再開発することに加わっているほどだ。コナミのゲーム機は、ヨーロッパへ基板だけが運ばれ、現地でキャビネットに収められる。つまり空輸でコナミ・ヨーロッパ社に運ばれてから、各地に届けられる。

「ヨーロッパ市場は参加が難しいが、やりがいがある」とダン氏は語る。コナミのゲーム機は広く販売されており、予期していなかった国でも大きな成功を収めている。多くの国では市場開発はゆっくりしており、努力が必要とされているが、ダン氏は着々と努力を進めている。

ロンドンの支店

コナミのロンドン支店は残されており、業界でよく知られているスチーブ・ピーラム氏が担当している。ダン氏はコナミ・ヨーロッパ社の業績について説明したが、それによると、以前は米国での販売高がヨーロッパでの販売高より多かったが、ヨーロッパでの販売高は増加し、米国と肩を並べるところまできたとのことだ。

多忙なコナミ・ヨーロッパ社でダン氏を補佐するのは、財務担当のグンター・ボッシュ氏である。重要な市場である西独での販売については、ペーター・フォン・シュリッペ氏が担当している。

ダン氏はよく出張に出ているが、顧客には最上のサービスをすることを信条としている。このため個人的に荷物を運んだり、空港まで届けたりする。こうして受けもよく、また情報通であることにより、うまくやっている。

今年初めヨーロッパのショーでコナミの新ゲームがいくつか発表されるが、コナミというブランドが知れ渡っているだけに、期待されている。

ダン氏は将来について性急な予言はせず、楽観的である。ダン氏が残念と思うのは、暴力をテーマとするゲームの人気が続いていることだ。もちろんこれは、現在のプレイヤーの好みによるものであるが、身変りの早いこの業界のことだけに、将来容易に改善することもあるだろう、と見られている。

写真はコナミ・ヨーロッパ社にて、上の写真（左から）シュリッペ販売担当、リチャード・ダン氏、ボッシュ財務担当。下の写真（左から）シルビスさん、ボッシュ氏、フランシスさん

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.102

猫〈16〉

鎌先英太郎

吉本隆明は魚屋は魚を売りながら革命について考えていると言ったことがあるのだが、その後の経過をみていると、どうしてもそういう訳にはコトがすすまないようで、魚屋は魚について考えているうちに二十四時間が過ぎてゆくことが多いようだし、また革命について考えながら魚屋をやっていたら魚のことがおろそかになってしまって魚屋がやってゆけなくなるようだ。げに日常生活はこわいもので、そのルーティン化だけがひたすらにすんでゆく。

私も世の習いにもれず千川で下宿生活を再びはじめると自分の日常生活におわれてしまい、家族が田舎で修羅場をくぐるような生活を続けていることをそうおもい続けなくなってしまうのだが、二年を了えて春休みで帰郷するとまた目が覚める。

いろいろと紆余曲折を経た後、結局大学はそのまま転学をせずに続けていってそこを卒業することになる。しかし経費をきりつめるためにどこか寮に入れるのならば寮に入る、ということになった。

春休みに入る前に、前年と同じように猫の恋の季節があったのだが、浅草とちがって千川の季節はいたって長閑かなものであった。

浅草の猫たちのようにけたたましいという感じのものではなくて、耳をすませてきくと遠くで幽かにそれとわかる猫のなきごえがしているという風であった。

過密と過疎のちがいであろう。千川の辺りには当時雑木林がいたるところに残っていてその雑木林の下生えの間を縫うようにして勢いがいい流れが走っていた。

国木田独歩の武蔵野だなとおもいながら散歩をしたものだ。

猫たちも霜枯れの下生えを蹴って、落葉を踏み流れを跳び越え自由を満喫しながら恋の語らいをしていたのだろう。

「山林に自由は存す」という独歩の言葉はまさにその頃の猫にとってぴったりだった。

「猫の恋」という俳句の題目がある。これがおかしいことに元禄期に急にはやり出しているのである。

去年亡くなった山本健吉がそのことをとりあげていた。

——元禄といえば、将軍は犬公方と言われた綱吉だ。将軍が嗣子に恵まれないのは、前世に殺生をした報いで、それで生類憐みに心をかけ、しかも彼は戌年だった。それが正説か俗説かはともかく、車が犬をひき殺さないよう注意せよとか、犬の喧嘩には水をかけて引き分けるとか、憐みの法令の果てに違反した者に死罪・遠島を申しつけるとか、犬ときいただけで江戸市民は逃げだしたくなる思いだったろう。

犬が怨嗟の的になれば、猫の株が上がるのは、自然のなりゆきだったか。古来、妻恋う鹿は和歌の題なら、哀猿の叫びは詩の題で、それに対して卑俗滑稽な「猫の恋」を、俳人たちは見逃さなかった。それも面白いことに、談林の連衆と違って、真面目そうな蕉風俳士たちの好む題目だった——

山本健吉は「猫の恋」を卑俗滑稽ととらえているが、実は「猫の恋」が真剣で痛切かつ哀切きわまるものだからこれをうたったのが談林派ではなくて蕉風派であったのではなかろうか。

家の猫もこの季節には呼びかけにも応えず、ほとんど食もとらず痩せ細りながらも相手に恋をうちあけに出かけてゆく、何日間にもわたって。

芭蕉
麦めしにやつるる恋か猫の妻
猫の恋やむとき閨のおぼろ月

越人
うらやまし思ひきる時猫の恋

去来
うき友にかまれて猫の空眺め

野坂
猫の恋初手から鳴きて哀なり

当時人間が犬を踏みつけたら当然厳罰になるのだが、芭蕉は悠悠と句の中で猫に犬を踏ませてもいる。

芭蕉
まとふどな犬踏みつけて猫の恋

昭和の俳人も頑張っていた。今は平成になってしまったのだけれど。

耕衣
恋猫の恋する猫で押通す

寮に入るといっても当時は入寮希望者が多くてそう簡単にはゆかなかった、渋谷の奥の高木町にある日赤の本院でほぼ一日がかりの健康診断までうけさされたりして、それでも入寮出来ることになった。

入寮してから驚いたのだが、まったく縁故関係なしに入寮出来たのは私一人だけで、他の人はすべて縁古関係で入寮していた。後で分ったから、知らない故の怖いもの知らずだったわけで、それが分った時には自分の無知さ加減にぞっとしたものだった。

寮は恵比寿といっても三田といってもいいところにあったのだが今風にいえば代官山がいちばん通りがいいのかもしれない。

以前は高松宮の別邸だったそうだが、戦後デモクラシーのまだいい時代で固定資産税が払えない官家が処分した家がそのまま寮になっていた。豪荘な建築物だったが古くなっていて立て付けなどは随分と悪かった。

玉ノ井から千川へひっこしをする時には友だちが手伝ってくれたのだが、その友だちはその時には大阪へ行ってしまっていて、今回は自分一人で独力で荷物を運ばなければならない。

いろいろと計画をたて、池袋駅に行って国鉄職員に尋ねてみたら、机などかなり大きいものでも十二時前後の時間帯だったら国電で楽にゆけますよ、学生さんだからいいでしょうということでまだ何かと学生さんには特権が認められていた。今時のE電では十二時前後にしても机なんか持ちこむなんてことは夢にさえ考えられないことなのだが。

FEBRUARY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	8.73
2	2	ロボコップ（データイースト） Robo Cop (Data East)	7.44
3	—	ダイナマイト・ダックス（セガ社） Dynamaite Dux (Sega)	7.00
4	3	ゲイングランド（セガ社） Gain Ground (Sega)	6.57
5	5	ハードパンチャー（コナミ） Final Round [Hard Puncher] (Konami)	6.53
6	8	達人（タイトー） Truxton (Taito)	6.21
7	6	ワールドスタジアム（ナムコ） World Stadium (Namco)	6.12
8	18	フェイスオフ（ナムコ） Face Off (Namco)	5.89
9	7	イメージファイト（アイレム） Image Fight (Irem)	5.88
10	4	大魔界村（カプコン） Ghouls'n Ghosts (Capcom)	5.85
11	11	上海（サン電子） Shanghai (Sun Electronics)	5.72
12	9	脱獄〔P.O.W.〕（ＳＮＫ） P.O.W. (SNK)	5.53
13	10	バーディ・トライ（データイースト） Birdie Try (Data East)	5.46
14	24	カベール（ＴＡＤ／タイトー） Cabal (TAD/Taito)	5.38
15	—	飛鳥&飛鳥（セタ／タイトー） Asuka Asuka (Seta/Taito)	5.36
16	21	エキサイトリーグ（セガ社） Excite League (Sega)	5.25
17	14	モンスターレアー（セガ社） Monster Lair (Sega)	5.14
18	20	スカイソルジャー（ＳＮＫ） Sky Soldiers (SNK)	5.10
19	12	サンダークロス（コナミ） Thunder Cross (Konami)	5.09
20	16	ワールドコート（ナムコ） World Court (Namco)	4.82
21	29	ギャラガ 88（ナムコ） Galaga 88 (Namco)	4.81
22	17	スクランブル・スピリッツ（セガ社） Scramble Spirits (Sega)	4.80
23	15	ヘビーユニット（タイトー） Heavy Unit (Taito)	4.70
24	19	Ｆ１ドリーム（カプコン） F-1 Dream (Capcom)	4.51
25	22	スタジアムヒーロー（データイースト） Stadium Hero (Data East)	4.50

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	オペレーション・サンダーボルト（タイトー） Operation Thunderbolt (Taito)	9.19
2	1	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	8.58
3	3	トップランディング（コックピット）（タイトー） Top Landing (Cockpit) (Taito)	7.86
4	4	チェイスH.Q.（タイトー） Chase HQ (Taito)	7.82
5	6	パワードリフト（デラックス）（セガ社） Power Drift (Deluxe) (Sega)	7.41
6	5	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.40
7	7	メタルホーク（ナムコ） Metal Hawk (Namco)	7.13
8	9	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.59
9	13	ホットロッド（ジョイタイプ）（セガ社） Hot Rod (Joy) (Sega)	6.17
10	8	ホットチェイス（コナミ） Hot Chase (Konami)	5.88
11	11	ギャラクシーフォース（スーパーＤＸ）（セガ社） Galaxy Force (Super Deluxe) (Sega)	5.83
12	10	アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	5.74
13	14	コンチネンタルサーカス（タイトー） Continental Circus [Continental Circuit] (Taito)	5.62
14	12	カプコンボウリング（カプコン） Capcom Bowling (Capcom)	5.31
15	17	スーパーハングオン（ライドオン）（セガ社） Super Hang-On (Ride On) (Sega)	5.30

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	学園長の復讐〔麻雀学園２〕（フェイス） Mahjong Academy II* (Face)	7.62
2	2	アイドル放送局（システムサービス） Idol Parade* (System Service)	7.35
3	3	麻雀カメラ小僧（三木商事） Mahjong Camera Boy* (Miki)	6.27
4	—	華の舞（中日本リース） Flower's Dance* (Dynax)	6.25
5	4	花のももこ組（日本物産／タイトー） Mahjong Momoko* (Nichibutsu)	5.84

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バンザイラン（ウィリアムズ） Banzai Run (Williams)	7.50
2	2	タクシー（ウィリアムズ） Taxi (Williams)	7.40
3	3	サイクロン（ウィリアムズ） Cyclone (Williams)	6.43
4	4	レーザーウォー（データイースト） Laser War (Data East)	6.25
5	6	ピン・ボット（ウィリアムズ） Pinbot (Williams)	5.25

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

2月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	チーム・クォーターバック（レーランド）	9.25
2	サイバーボール（アタリ）	8.93
3	ダブルドラゴンII（テクノス／ロムスター）	8.82
4	チェイスH.Q.（タイトー）	8.76
5	ロボコップ（データイースト）	8.63
6	ファイナルラップ（ナムコ／アタリ）	8.54
7	ダブルドラゴン（タイトー）	8.45
8	クォーターバック（レーランド）	8.25
9	P.O.W.〔脱獄〕（ＳＮＫ）	8.08
10	オペレーションウルフ（タイトー）	8.02
11	バッドデューズ〔ドラゴンニンジャ〕（データイースト）	7.91
12	アウトラン（セガ社）	7.73
13	テクモボウル（テクモ）	7.69
14	パワードリフト（セガ社）	7.64
15	アフターバーナー（セガ社）	7.61
16	スーパーハングオン（セガ社）	7.53
17	ヘビーバレル（データイースト）	7.47
18	アサルト（ナムコ／アタリ）	7.38
19	720°〔スケートボード〕（アタリ）	7.32
20	スーパースプリント（アタリ）	7.28
21	ロードブラスターズ（アタリ）	7.11
22	ローリングサンダー（ナムコ／アタリ）	7.10
23	ディバステイター〔餓流禍〕（コナミ）	7.08
24	ニンジャウォリアーズ（タイトー／ロムスター）	7.07
25	メインエベント〔リングの王者〕（コナミ）	6.88

ベスト・ニューアップライト

	機種名（メーカー名）	評価
1	ナーク（ウィリアムズ）	9.29
2	ゴールズ・ゴースト〔大魔界村〕（カプコン）	6.88

 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ニンジャガイデン〔忍者龍剣伝〕（テクモ）	9.11
2	カベール（ＴＡＤ／ファブテック）	8.38
3	シノビ〔忍〕（セガ社）	8.10
4	アルタードビースト〔獣王記〕（セガ社）	7.49
5	カプコン・ボウリング（カプコン）	7.36
6	Ｖボール（テクノス／タイトー）	7.27
7	チャンピオンシップ・スプリント（アタリ）	7.22
8	ゴールドメダリスト（ＳＮＫ／ロムスター）	7.19
9	ツィンコブラ〔究極タイガー〕（タイトー／ロムスター）	7.09
10	Ｐ－47（ジャレコ）	7.07
11	ツィンイーグル（タイトー）	7.04
12	バブルボブル（タイトー／ロムスター）	6.94
13	ロードブラスターズ（アタリ）	6.89
14	コブラコマンド（データイースト）	6.87
15	ラスタンサーガ（タイトー）	6.80
16	ＶＳ.プラトーン（サンソフト）	6.78
17	ポールポジション II（ナムコ／アタリ）	6.74
18	リージェンド・オブ・マカイ〔魔界伝説〕（ジャレコ）	6.64
19	ペーパーボーイ（アタリ）	6.57
20	ＶＳ.スーパーマリオブラザーズ（任天堂）	6.47

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	タクシー（ウィリアムズ）	8.97
2	サイクロン（ウィリアムズ）	8.69
3	ジョーカーズ（ウィリアムズ）	8.17
4	バンザイラン（ウィリアムズ）	7.90
5	ピン・ボット（ウィリアムズ）	7.69
6	バッドガールズ（ゴットリーブ／プリミア）	7.61
7	ソード・オブ・フューリー（ウィリアムズ）	7.31
8	ハイスピード（ウィリアムズ）	7.30
9	スペースステーション（ウィリアムズ）	7.20
10	トラックストップ（バリー）	7.16

Overseas Readers Column

Many Videos Offered At ATEI, London

"The ATEI '89, held at Olympia, London on January 16–19, was a remarkable show that will be never forgotten. After a pariod of some uncertainty the industry appears to have revived, and there is a great feeling of optimism." — Mary Openshaw, our European Correspondent, has reported. She pointed out that where coin-op amusement games were concerned, it was Japan's show and this was realized. Here, referring to information from Japanese manufacturers representatives who visited ATEI '89, let's take a glance at what kinds of amusement games were unveiled.

Those not yet unveiled in Japan are Capcom's "Strider", Irem's "Thomas Boy", Jaleco's "Counter Force", Konami's "Missing in Action" and "Vice Squad", Namco's "Winning Run", Sega's "Mega System" and "Fortune Wheel", SNK's "Ikari III", and Taito's "Superman". Those games may by marketed in Europe earlier than in Japan. Sega's "Fortune Wheel" is coin-op arcade game which will suceed to Sega's "Bulls Eye", and the other are all amusement videos. Of these, Irem's "Thomas Boy", Konami's "Vice Squad" and Jaleco's "Counter Force" are prototypes and will be subjected to further improvements. There are no Japanese operators who have seen these games.

In addition, many video games now on sale in Japan were exhibited at ATEI '89. Konami Europe exhibited its videos, including "Hot Chase" and "Final Round", while Sega Europe exhibited its games. Major English distributions are positive towards supplying Japanese amusement videos. They introduced these games together with their own characteristics upright cabinets. Electrocoin, among others, exhibited the products of Capcom, Irem, Jaleco, SNK, Taito and Tatsumi. Deith Leisure exhibited the products of Data East, Namco and Tecmo. Brent Leisure also introduced a series of Japanese videos. Those worth noticing are Taito's "Operation Thunderbolt", Tatsumi's "Apache 3", Capcom's "Ghouls'n Ghosts" and "Strider", SNK's "Ikari III", Namco's "Winning Run" and "Metal Hawk", etc.

Atari Games, U.S., unveiled its new driving video "Hard Drivin'" for the first time at this show, drawing hot attention. Leland, U.S., also unveiled its new video "Off Road". Recently, American manufacturers' products have appeared conspicuously, including "NARC" of Williams, U.S. However, while Japanese videos have been exported to Europe and the U.S. in large quantities, almost no American manufacturers' products have been exported to Japan for the past few years. This imbalance should be improved.

From Japan, only Sigma Inc., Tokyo, took a direct part in this show, and exhibited its products, "Derby Race" game 1 to 10 players, for the first time. Although it is used for non-gambling in Japan, it is used for gambling in the U.S. (in Nevada and Atlantic City alone). Since there are several casinos in Europe, too, it has been unveiled for the European market. In addition, a variety of gaming machines have also been exhibited at ATEI, and most of them are classified as amusement with prise (AWP) machines. However, since 'prise' means cash in this case, they are never amusement games, and as such, it is thought to be adequate to regard them as gaming machines similar to slot machines, from an international point of view.

Apart from gaming machines, research and development (R&D) of amusement games are making headway year after year, and new games are making their debut one after the other, being supplied to different parts of the world. ATEI has become an important show reflecting these world market circumstances.

Korean Prosecutor Raids On Philko's Head Office

In South Korea, a world-famous country producing counterfeit PC boards of video games, Philko Corp., Seoul, the largest video game knockoff factory, was exposed at last. On December 22, the Public Prosecutor's Office of Korea compulsorily investigated the head office of Philko, seizing many counterfeit PC boards and customer records, and took the president for examination.

Many years have already passed since Korean counterfeit PC boards appeared on the world market. The current action taken by the Korean authorities is the first such breakthrough for Japanese and American manufacturers' associations who have long worried about possible countermeasures. So far, Korean investigating suthorities have taken world's most flagrant attitude that they would not expose counterfeit PC boards even when they are undoubtedly illegal, as long as they contribute to the Korean economy. However, thinking that Korea will be isolated from the international society, if intellectual property is not protected long time, Korean Public Prosecutor's Office decided to take legal steps regarding Philko's action as a criminal case.

However, the counterfeiters' counterattack is quite strong, applying every possible pressure to break down the current investigation of Public Prosecutor's Office. Thus, the current case is also important in that Korean Public Prosecutor's Office is being watched as to whether they lawfully prosecute the crime, without succumbing to the political pressure.

This criminal case has been brought to Korean Public Prosecutor's Office by ten Japanese video game manufacturers, in close cooperation with Japan Amusement Machine Manufacturers Association (JAMMA) and American Amusement Machine Association (AAMA). It was also revealed that on all counterfeit PC boards seized at the head office of Philko were emossed "JAMMA" that is the trademark of JAMMA. On January 18, therefore, JAMMA forwarded a written warning to Philko. As the case may be, JAMMA itself may sue against Philko.

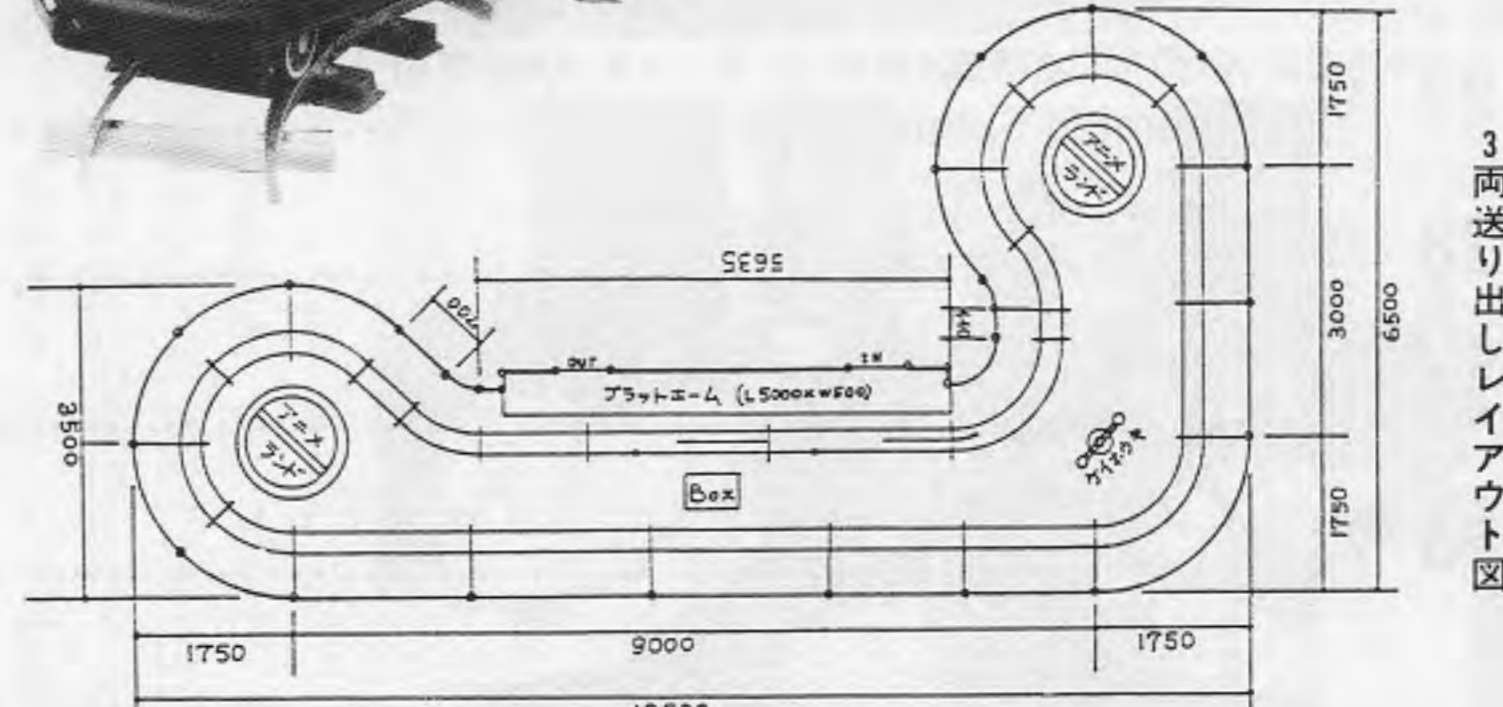
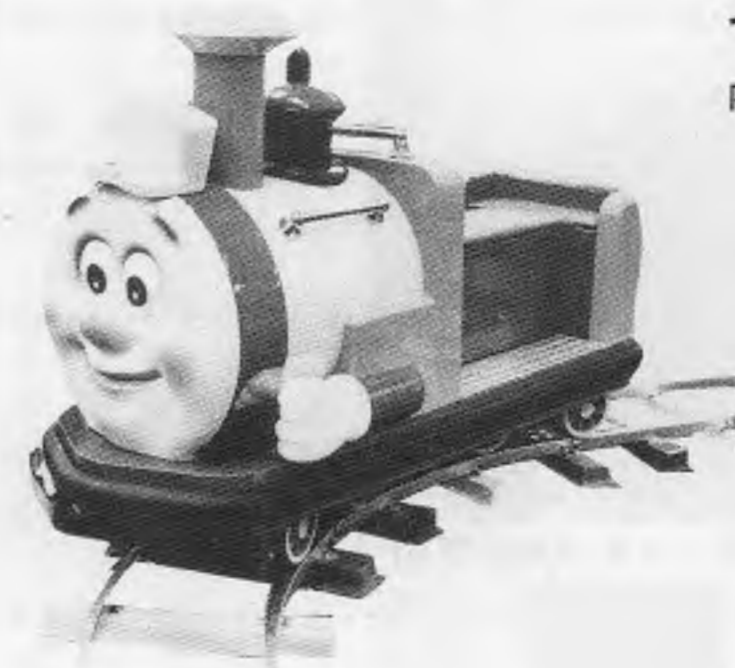
"AOU Expo" On Mar. 1-2

"AOU Amusement Expo 89" will be held at NS Building, Shinjuku, Tokyo, on March 1 and 2. Sponsored by the Federation of Local Amusement Association (FLAA/AOU), it is small in size than "JAMMA Show", but has been warmly accepted as "Spring Show".

The main exhibitors are Capcom, Data East, Hope, Irem, Jaleco, Konami, Namco, Sega, Sigma, SNK, Sun Electronics, Taito, Tecmo, Togo, etc., totaling 36 companies and associations. Differing from the former "AOU Expo" where everybody was admitted if only he paid an admission fee, this year's "AOU Expo" will not allow admission if one has not a special admission ticket supplied through the AOU route. The sponsor expects that this can help in making this show into a "trade only" show.

In Japan, gambling criminals using gaming videos or slot machines are so rampant that amusement operators are forced to be unfairly controlled. Therefore, FLAA is endeavoring to wipe out these gambling criminals. However, since they find it possible not to operate slot machines for gaming, a number of gaming machines are exhibited at this show. Here lies a great contradiction, but it has not been considered very deeply. (Therefore, almost no relaxation of control over operators cannot be expected.)

The purpose of this show is to shift money earned by the show to the expenses required by the association. The operators association having the poor power of unity must depend on such method to strengthen itself.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

KONAMI
VIDEO GAME
MISSING IN ACTION
M.I.A.
TM
© KONAMI 1989
エム・アイ・エー
2人同時プレイ
途中参加可能
1st ジャングル監視塔爆破
2st エアポート監視塔爆破
3st 市街戦、敵領内突破
4st 貨物ステーションゲート破壊
5st 収容所破壊、捕虜奪還
6st ヘリコプターにて脱出
再び、ベトナムへ。
ベトナム戦争終結から15年……
かつての戦友が、今なおベトナムの密林で生存しているという
確かな情報を入手した。
あの戦争を本当の意味で終わらせるために、
俺たちは再びベトナムに飛んだ。
無事、M.I.A.
を救出するのが
最終目的だ！
コンパクト・高性能
そして使いやすさを
兼ね備えたドーミーH.V.
ドーミー H.V.
仕 様
サイズ：760(D)×630(W)×1,410(H)mm
モニター：26インチ高解像度対応モニター
使用電源：AC 100V±10V(50/60Hz)
消費電力：120W 重 量：95kg
コナミ株式会社
本社・サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03 (264)5678代
大阪支店・サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL.06 (334)0335代
札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL.011(232)3778代
福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092(715)2367代